

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

Modulo

Dragon

G A Z E T T E

EDICION
ESPAÑOLA

NUM. 14 475 PTS.

EL PRECIO
DE LA
VENGANZA



¡Llega un mundo de horror!:





¡Ya a la Venta!



Dungeons & Dragons® GAME



TM

Número 14
Octubre 1994

EDICION EE.UU.

Publisher:
James M. Ward

Fiction Editor:
Barbara G. Young

Assistant Editor:
Dale A. Donovan

Art Director:
Larry W. Smith
EDICION ESPAÑA

Director:
Luis Vigil

Redactor jefe:
Francisco José Campos

Redactores:
Jaime Alba
Laura Balestra
Angel Carrillo
Luis d'Estrées
Ricard Ibáñez
Mariano Liwski
Alex Miquel
Lluís Salvador

Traductores:
Laura Balestra
Enrique Garcés

Ilustrador Cabeceras:
Xavier Musquera

Corrector de Estilo:
Francisco Solsona

Diseñadores Gráficos:
Miguel Angel Escobar
Lluís Guillén
Antonio Sánchez

Director de
Producción:
Hans L. Kötz

Director Comercial:
Francisco Morales

Director de Publicidad:
Angel Somoza

SUMARIO

ARTICULOS

- 16 ¡TIRALES DE LAS OREJAS!**
¿Tus personajes quieren ser licántropos? ¡No hay problema! Pero, ¿están seguros de todo lo que eso conlleva?
- 20 MUERTOS BASTANTE VIVOS**
Parecen muertos vivientes, pero no lo son. ¡Volverán locos a los clérigos y paladines, tenlo por seguro!
- 24 MAS ALLA DE LA TUMBA**
Criaturas de la leyenda y la tradición, invocadas a los mundos del JdR.
- 30 DRAGONES Y PRIMIGENIOS**
Rizando el rizo, Sandy Petersen nos ofrece un dragón... ¡para *La llamada de Cthulhu*!
- 36 EN COMPAÑIA DE DADOS**
Por fin se desvelan, y de primera mano, todos los contenidos que harán de la GEN CON 94 un sonado éxito.

MODULOS

- 40 EL PRECIO DE LA VENGANZA**
(Módulo de Ravenloft para AD&D, niveles 4-6)
Dicen los vistanís que la venganza es un plato que se sirve frío... como la mano de un cadáver.

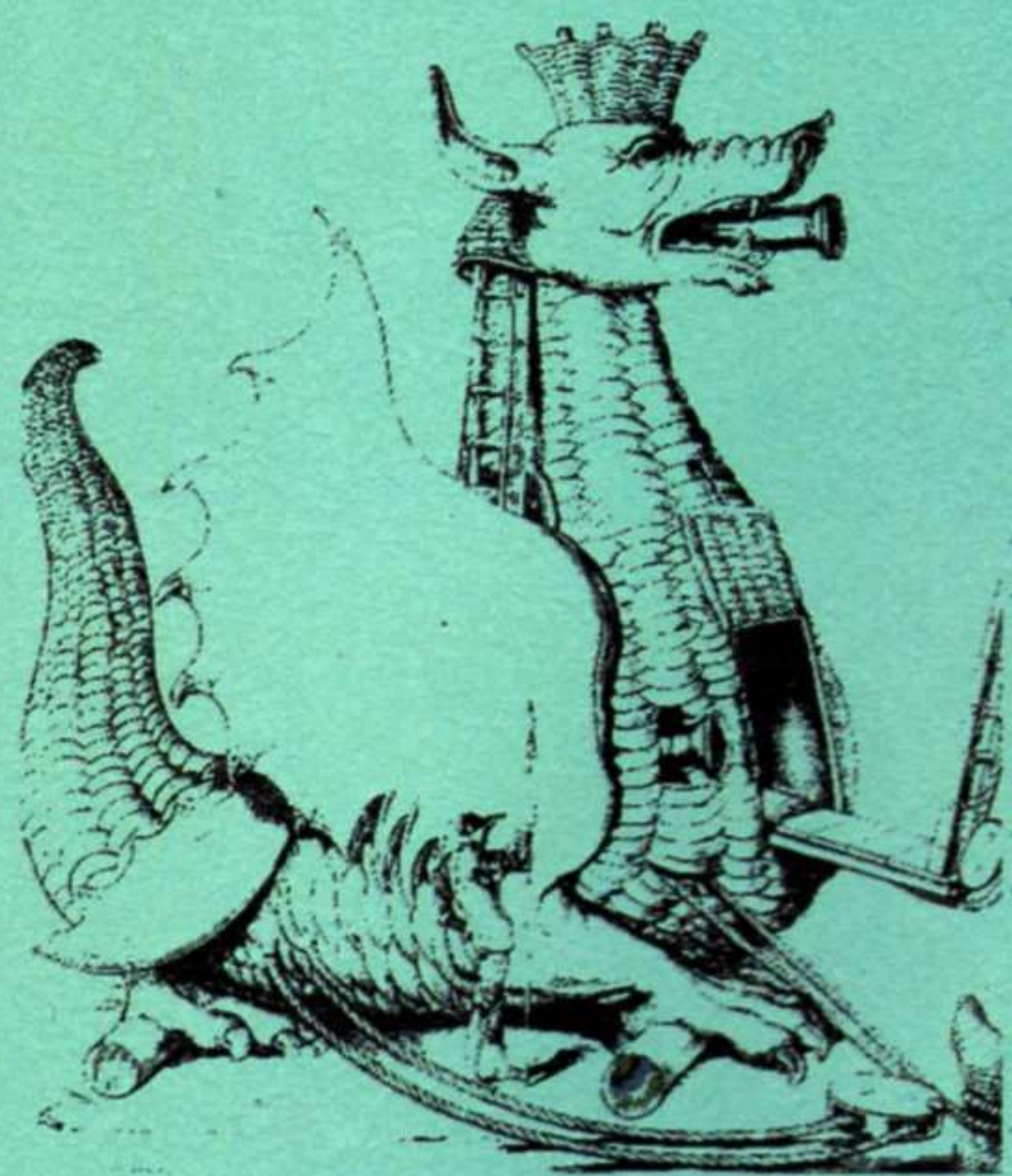
SECCIONES

- 6 PLUMAS ENVENENADAS**
Si tú nos escribes, nosotros te responderemos.
- 10 EL ORACULO DE LOS DIOS**
Aceptamos todo tipo de consultas, excepto las que versan sobre Hacienda.
- 11 +3 EN CARISMA**
O cómo ensanchar tu círculo de amistades por el precio de un sello.
- 12 EL HERALDO DE LA CORTE**
Las movidas roleras más sonadas del país.



Página 36

- 13 EL ZOCO DE LANHKMHAR**
Lo único que no controlan son las cotizaciones de Wall Street.
- 62 JAQUE MATE**
Lo más nuevo, lo más atractivo, lo más interesante del mes.
- 64 CON PIES DE PLOMO**
Adornan la partida, se pueden coleccionar y pintar...
- 65 BYTES Y MAZMORRAS**
Del disquette al CD-ROM, todo puede iluminar nuestro ocio.
- 66 LA ULTIMA TIRADA**
Reflexión, despedida y cierre...



EL RUGIDO DEL DRAGON

LLEGA EL GRAN MOMENTO

Para los que hacemos DRAGON, lo que más conforma, en éstos días de septiembre, nuestro trabajo cotidiano, es la inminencia de la GEN CON... un acontecimiento que nos ilusiona y, ¿por qué no reconocerlo?, también nos acojona un poco.

Esto último es porque tenemos muy claro que no podemos permitirnos fallar, visto lo que representa el nombre GEN CON. Y es que, en los Estados Unidos y la Gran Bretaña, los dos países más roleros del mundo, las GEN CON son las más importantes reuniones del mundillo del Rol. Importantes por la asistencia de jugadores, importantes por la participación de profesionales, tanto de la edición como de la venta de Juegos de Rol. Importantes y de éxito: éxito en concurrencia y éxito en diversión de los que a ellas acuden.

Naturalmente, sabemos que no vamos a fallar, visto la calidad de las personas y empresas empeñadas en llevar a cabo esta GEN CON. También nuestra GEN CON española va a ser importante y divertida, pero (siempre hay un pero)... no podemos olvidar que es la primera, y el canguelo de toda iniciación sí que lo llevamos por dentro.

Claro que hay un modo en que asegurar, definitivamente, el éxito de esta GEN CON... y es que todos los interesados en el Juego de Rol nos echéis una mano. Por eso, desde aquí quiero hacer una nueva convocatoria a roleros, clubs, tiendas y fabricantes... los que no se hayan puesto en contacto con nosotros (y son muchos lo que ya lo han hecho), aún están a tiempo. Todos podemos colaborar y hay cancha para que juguemos todos. Entre todos, podemos hacer de la GEN CON esa reunión importante, abierta a todos los participantes y todos los juegos, que andamos necesitando.

Bueno, ya está dicho... pero, antes de acabar, quiero anunciaros una novedad importante: como ya sabéis, eso de jugar con cartas está pegando fuerte entre los roleros, gracias a un juego al que no le voy a hacer propaganda gratis (lo que casi no es necesario, todos sabéis de lo que hablo). Pues bien, TSR y Zinco también quieren poner en vuestras manos un juego de cartas con el que matar los pocos ratos libres que os quedan. Así que os anuncio la publicación, en español, de SPELLFIRE, el juego de cartas con los mundos de AD&D, que pronto podréis encontrar en vuestros puntos de compra habituales... y del que, naturalmente, haremos demostraciones en el GEN CON.

El mes que viene, poquito antes de la Convención, acabaré de informaros de todo...

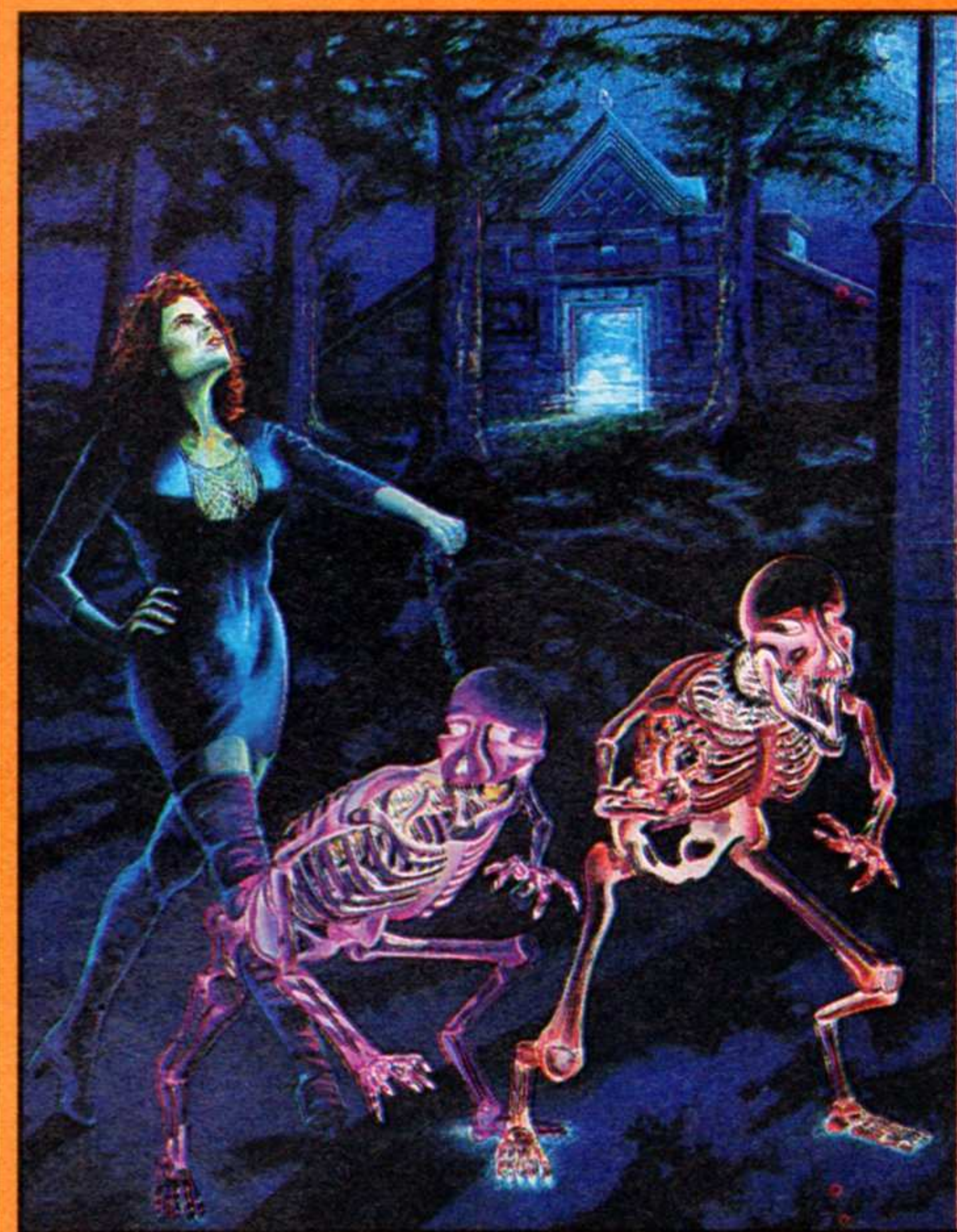
Nos vemos.
Luis Vigil

P.S.: La ilustración de cabecera es un dragón que servía de carrocería a una máquina de asalto de fortalezas, diseñada por Valturio, en el Siglo XVI.

DRAGON® Magazine and DUNGEON® are published by TSR Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva W1 53 147, United States of America. DRAGON and DUNGEON are registered trademark of TSR Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON® issue 198 ("Pin Back Their Ears!", "The False Undead", "Beyond The Grave", "The DRAGON Project") and DUNGEON® issue 42 ("The Price of Revenge") and is copyrighted 1994 TSR Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced, in whole or in part, without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR Inc. Therefore, TSR will not held accountable por opinions or mis-informations contained in such material. ® designates registered trademarks owned by TSR Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should no be construed as a challenge to such status. Copyright © 1994 TSR Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc. Copyright © Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma. El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora rechaza toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas o cualquier información errónea publicada. Todo el material publicado en Dragón Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos de que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragón Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico; sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material enviado nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquetes de ordenador, nunca de originales.

Dragón Magazine, número 14, octubre de 1994. Edita: Ediciones Zinco S. A.; Avenida de Roma, 157, 9º; 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Exclusiva de Publicidad: A. S., Pacífico, 2, 3º, 1ª. Tel: 408 06 74. Telefax: 340 37 55. Grabados: MC. Imprime: Lerner. Distribuye: Coedis, S. A., Avenida de Barcelona, 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: M/7398/93

Impreso en España. Printed in Spain
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla:
475 Ptas (Incluye transporte)



Nada reconforta más el espíritu que un paseo al anochecer con tus... oh, licántropos no muertos. Nuestro ilustrador de portada de este número, Michael Scott, nos ofrece esta particular versión del pacífico mes de octubre.

ROL EN ACCION



VEN A JUGAR

Del 11 al 13 de Noviembre de 1994 tienes una cita en las
Reales Atarazanas de Barcelona.

Por primera vez en la EUROPA CONTINENTAL se
celebrará una GEN CON, la mayor reunión que exista de
jugadores de rol... ¡No puedes perdértela!

Para información adicional escribir a:

FICOMIC

c/. Palau 4

08002 Barcelona

2 PLUMAS ENVENENADAS



El mayor «coco» para una sección de correo es la falta de cartas. Y en DRAGON tenemos cinco, nada más y nada menos. Pero ese «miedo escénico» se cura dos veces al día con la visita del cartero, y las muchas cosas que queréis compartir con nosotros.

¿Y QUE TAL «CUATRO ROSAS»?

¡Saludos, nobles moradores de Waterdeep!

En primer lugar, quisiera agradecer a los que han respondido a mi misiva del venerable **DRAGON** número 12.

En segundo lugar, quiero crear un juego de rol o un universo de juego ambientado en la Inglaterra del siglo XII, con las cruzadas, las dos Rosas, los normandos y sajones... y no me vendrían mal un par de ideas bien dadas.

Así que tengo algunas preguntas: ¿Soy original? ¿Juego o universo para el Dragones y Mazmorras Avanzado? ¿Niveles de experiencia o progresión de habilidades? ¿Porcentajes o tiradas de dificultad? ¿Magia? ¿Tenéis alguna idea que darne? Agradezco a todo el que tenga alguna información que me la envíe.

Fco. Javier Alvarez Amo
C/. Funcionario Lázaro
Navajas 58
14014 Córdoba

P.D. Saludos a la sociedad tolkien. Es una buena idea, tanto que parece mía. ¿Os limitáis sólo a tolkien?

De momento, medio original nos parece, aunque en el extranjero ya debe correr algo parecido sobre el medievo de verdad, seguro. Si haces un universo para AD&D (cosa que podría ser muy sencilla, por la ingente cantidad de material disponible en inglés y castellano), las reglas ya están escritas. Si escribes todo el juego, tú mismo... Al ser un juego de corte histórico, nos inclinamos por un sistema de combate realista y letal, y el uso de competencias que progresara muy lentamente. Los porcentajes son mucho más fáciles de utilizar que las tiradas de dificultad, tienen menos en «suspense» a los jugadores y facilitan la labor del máster. La magia, si vamos de «serios», habría de ser casi inexistente. Enfatizaríamos los aspectos de diplomacia, corte y problemas políticos para que no se limitara a ser un espadazo detrás de otro. Un sistema parecido al de Aquelarre (con permiso de Ricard, claro está) sería muy adecuado. Y sobre todo, documéntate bien. Juegos de talante medieval los hay a patadas, y el tuyo tendrá que marcar diferencias con ellos. Al menos, eso es lo que nosotros haríamos ¡A lo

mejor dentro de poco oímos hablar de ti como un diseñador de juegos de éxito y todo!

¿EN PERGAMINO MAGNETICO?

Soy Ute San y mi consulta es la siguiente: tenemos módulos que nos gustaron mucho y también artículos y consejos que publicamos en el circular interno del Cónclave. Creo que son muy útiles e interesantes y me gustaría que otra gente tuviese la oportunidad de disfrutarlo publicando dicho material en su revista. El problema es que este material es bastante extenso con fotos, ilustraciones y demás. ¿Cómo os lo podría enviar? ¿Un documento en Macintosh, tipo PageMaker os serviría? ¿O quizá sería mejor traerlos el material a la redacción?

Si os interesa, dadme instrucciones precisas para hacerlo, versiones de software, cómo importar los scanners, etcétera.

Ute San
Flecha Negra
C/. Roura, 44 (torre)
08017 Barcelona

En los créditos de **DRAGON** se repite siempre que agradecemos el envío no solicitado de material para publicar. Si es lo bastante bueno, ¿por qué no vamos a incluirlo en la revista? Excepto módulos de AD&D, que tenemos los que quera-

mos de TSR, nos vale todo y no le hacemos ascos a nada, siempre que no ofenda a la moral pública y las buenas costumbres. Preferimos el envío por correo o fax a la visita personal, ya que no siempre nos es posible atender a las visitas por exceso de trabajo. Podemos aceptar PageMaker de Mac, pero preferiríamos texto normal y corriente (Word, Wordperfect, Wordstar, ASCII) para facilitar la labor de nuestros maquetistas, ya que solemos usar QuarkXPress. En cuanto a formatos gráficos, nos valen en el PC los BMP, PCX, GIF, TIF, PCD y LBM, y en MAC, los PICT, TIFF, EPS y SuperPaint. Prácticamente todos los escáners conocidos y programas de autoedición los soportan.

Por cierto, Ute, ya puedes estar contento: este **DRAGON** ha sido copado por ti y tu gente, ¡y hasta preguntan por vosotros! Esperemos que no lleguéis a fagocitarnos un día de estos que nos descuidemos...

D&D POR UN TUBO

Saludos a los que hacéis posible esta revista. Me presento: José Ribera, Monfortino, «Rolero» con mayúsculas, pero con poca experiencia, lo que me anima a escribir.

Aparte de saludaros, por mi cerebro rondan desde hace tiempo varias oscuras preguntas, las cuales paso a enumerar.

¿El material para D&D, (no para AD&D), se limita a *La guarida del Goblin* y *El cubil del dragón*? ¿Costaría mucho trabajo, adaptar los compendios, manuales y guías del AD&D al D&D? ¿El AD&D es una nueva concepción, o una continuación del D&D? ¿En el D&D no hay atlas específicos? ¿Hay figuras de plomo, plástico o vinilo para PJ y PNJ del D&D? Cuando controle el D&D y sus complementos, me gustaría comprarme otro juego, cuál me aconsejáis (ya juego al *Cthulhu* y al *Star Wars*) ¿Me podéis dar la dirección de la tienda especializada en rol más cercana a mi morada? Mi dirección es:

José Luis Rivera Pérez
C/. Valle de Lemos,
bloque B, tercero, B
Monforte de Lemos

Chico, muchas preguntas haces, y por lo original de tu carta (estaba escrita en forma de calavera), nos ha costado mucho descifrarla. Numeramos tus preguntas y pasamos a intentar contestarlas:

1. Esto es lo que hay. Pero Borrás prepara nuevas cosas que conocerás a su debido tiempo.

2. No demasiado, sólo hay que simplificar. Si dominas el inglés, encontrarás cantidad de material D&D en tu tienda especializada.

3. Es la evolución lógica del D&D, y a la vez, un juego distinto. Ni se continúan, ni se complementan, aunque puedan tener muchos aspectos similares.

4. De momento, no.

5. Puedes usar las que más te gusten, mientras sean escala 25 mm: Citadel, Grenadier, Ral Partha, Heartbreaker, etcétera, por

nombrar sólo algunas.

6. Si buscas cosa sencilla y emocionante, podrías optar por Buck Rogers, Far West, Aquelarre, Mutantes en la Sombra o Vampiro, por ejemplo.

7. Estamos un poco desinformados al respecto, pero por recomendación de los amigos de Dana, sabemos que existe la Librería Paz en la C/. Peregrina, 29, de Pontevedra. Si alguien sabe de algún sitio más cercano, que lo diga...

ILUSIONES Y AGONIAS

Hola, amigos de fatigas. Soy un rolero de Las Palmas que lleva jugando cerca de un año, gracias a un club llamado Atlante; una afición fantástica que me hizo pasar de los juegos de rol de ordenador a jugarlo como es mandado, sudando la gota gorda por escapar de las perfidias y enmarañadas tramas del máster.

Os escribía porque me he sentido decepcionado a causa de un artículo que publicásteis en la *Guía Básica del JdR* (que todo hay que decirlo, fue la que me impulsó a contactar con este mundillo desconocido hasta el momento para mí) y en la que dábais algunas direcciones de interés, entre ellas un fanzine electrónico llamado *La Espada Magnética*.

Entusiasmado por la idea, escribí mi carta pidiendo información sobre cómo adquirir dicho fanzine. Un mes más tarde, recibí dicha información, indicándome que tendría que hacer un reembolso por una cantidad estipulada, recibiendo a posteriori cada tres meses un número, incluyendo en la primera entrega los núme-

ros atrasados.

Presto a tener en mis manos dicho fanzine, curso la respuesta con todos los requisitos cumplimentados, y a esperar en mi humilde morada hasta que el correo de los dioses llegue a mi puerta con buenas nuevas.

Pero esta vez no hubo suerte, algún orco infiltrado en las filas de Correos tuvo que hacerse con mi mensaje, pues no recibí respuesta.

Escribo otra carta indicándoles que, si no han recibido mi primera misiva, me lo comuniquen para así volver a hacer el reembolso del dinero (como si de un rescate se tratara...).

Pero esta vez tampoco hay noticias... Otra vez el orco se ha salido con la suya.

Desde octubre de 1993 (que fue cuando salió vuestra Guía) hasta el presente mes de julio del 1994 ha llovido bastante y todavía sigo esperando alguna respuesta.

De paso, quiero agradecer a Francisco José Campos, por la información de los cupones de respuesta internacional.

¿Qué ha ocurrido? ¿Es que el orco infiltrado es muy rápido quitando cartas de los buzones?

Si de verdad hay usuarios de dicho fanzine que les va de maravilla, me gustaría y les agradecería que me lo hicieran saber, o por el contrario, si quedan personas que les ha ocurrido lo mismo, ya saben... escribidme. Si alguien no quisiera ya los fanzines y los quiere vender, que también me escriba. Os hago una llamada general de ayuda (que ya han pasado nueve meses...). Os agradezco todo el trabajo que realizáis y,

sobre todo, que no defraudáis a la afición.

Lucas Manuel Díaz
Rodríguez
C/. Covadonga, 18
35010 Las Palmas de
Gran Canaria

Espinoso tema traes a colación, amigo Lucas. **DRA-GON** cree en la buena fe de las personas o asociaciones que nos envían propuestas con ribetes económicos, y publica aquellas informaciones, de las que nosotros no nos hacemos responsables, que llegan a nuestra redacción tras un atento estudio. El primer número de *La Espada Magnética* llegó a nuestra redacción e hizo las delicias de Laura Balestra, que la publicó «bona fides» en su artículo de la Guía Básica del JdR. Desde entonces, estos buenos amigos de Albacete no han vuelto a respirar (al menos, que **DRAGON** sepa), y nos gustaría concederles el beneficio de la duda y la oportunidad de que se defiendan, si llega el caso. Por desgracia, nuestra experiencia nos dice que ésta no es la primera «movida guapa» que se va al garete despidiéndose a la francesa, y dejando a mucha gente colgada, como ocurrió con juegos por correo como Quest o fanzines como Playrol. Pensamos en causas varias (desidia, disolución del grupo, falta de medios, etcétera) antes que en la pura malicia o ganas de hacer dinero fácil. Si *La Espada Magnética* no dice nada, les supondremos desaparecidos en combate, y sirva este ejemplo para alentar a todos aquellos que quieran montar algo que, si no se hace con seriedad y ganas, mejor es dejarlo correr...

Advanced Dungeons & Dragons™

2ª Versión



Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlos por correo utilizando el CUPON ADJUNTO



GUÍA DEL JUEGO DE ROL



GUÍA BÁSICA DEL JUEGO DE ROL



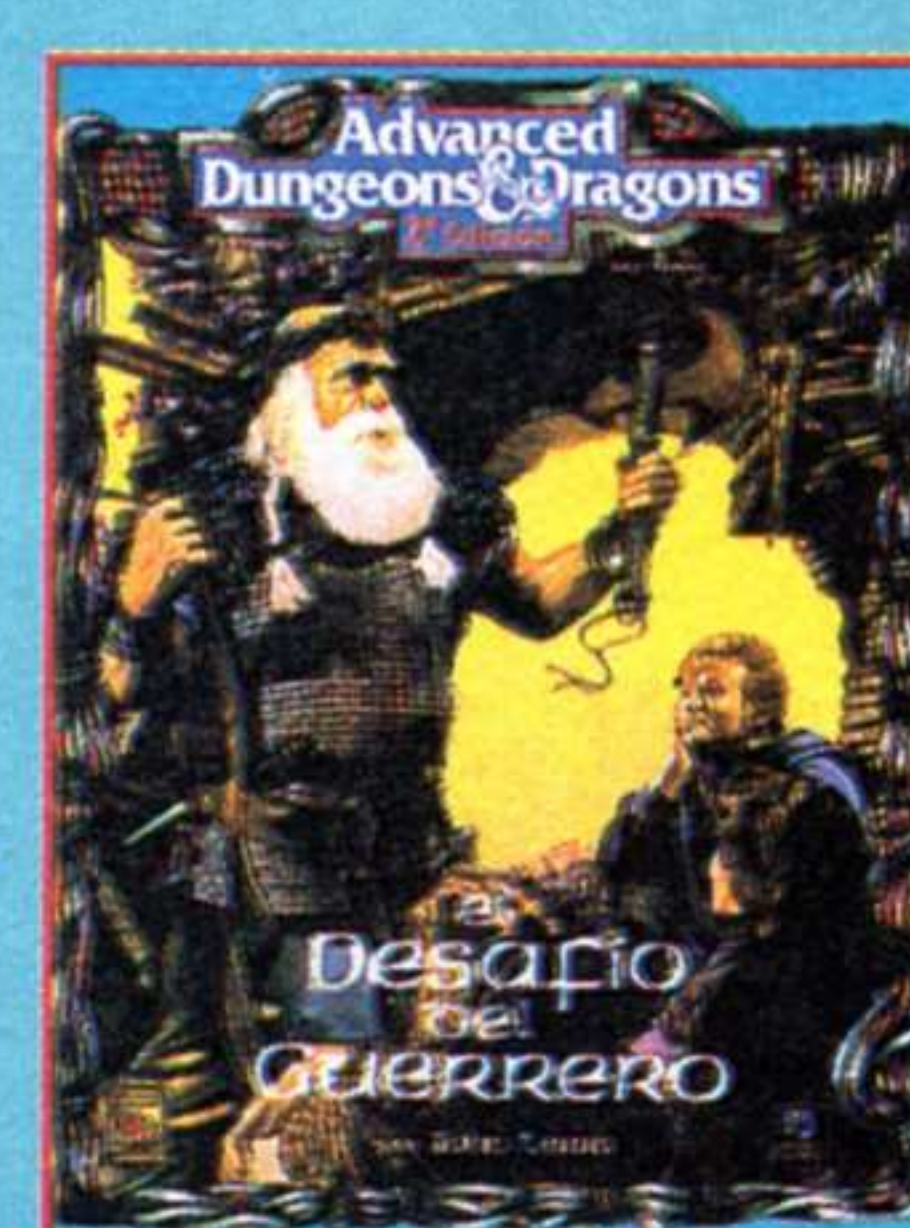
MANUAL DEL JUGADOR



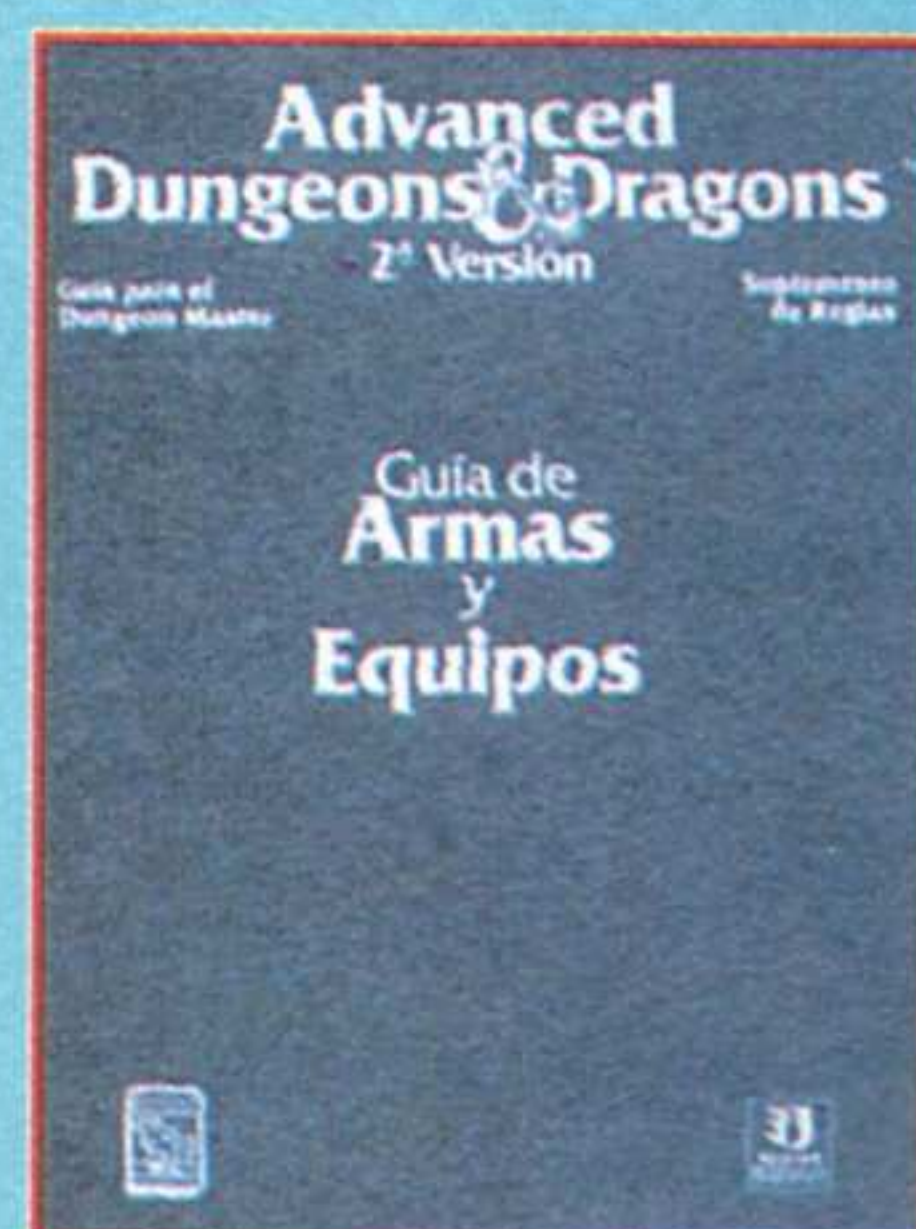
PANTALLA DEL DUNGEON MASTER



COMPENDIO DE MONSTRUOS
VOL. UNO



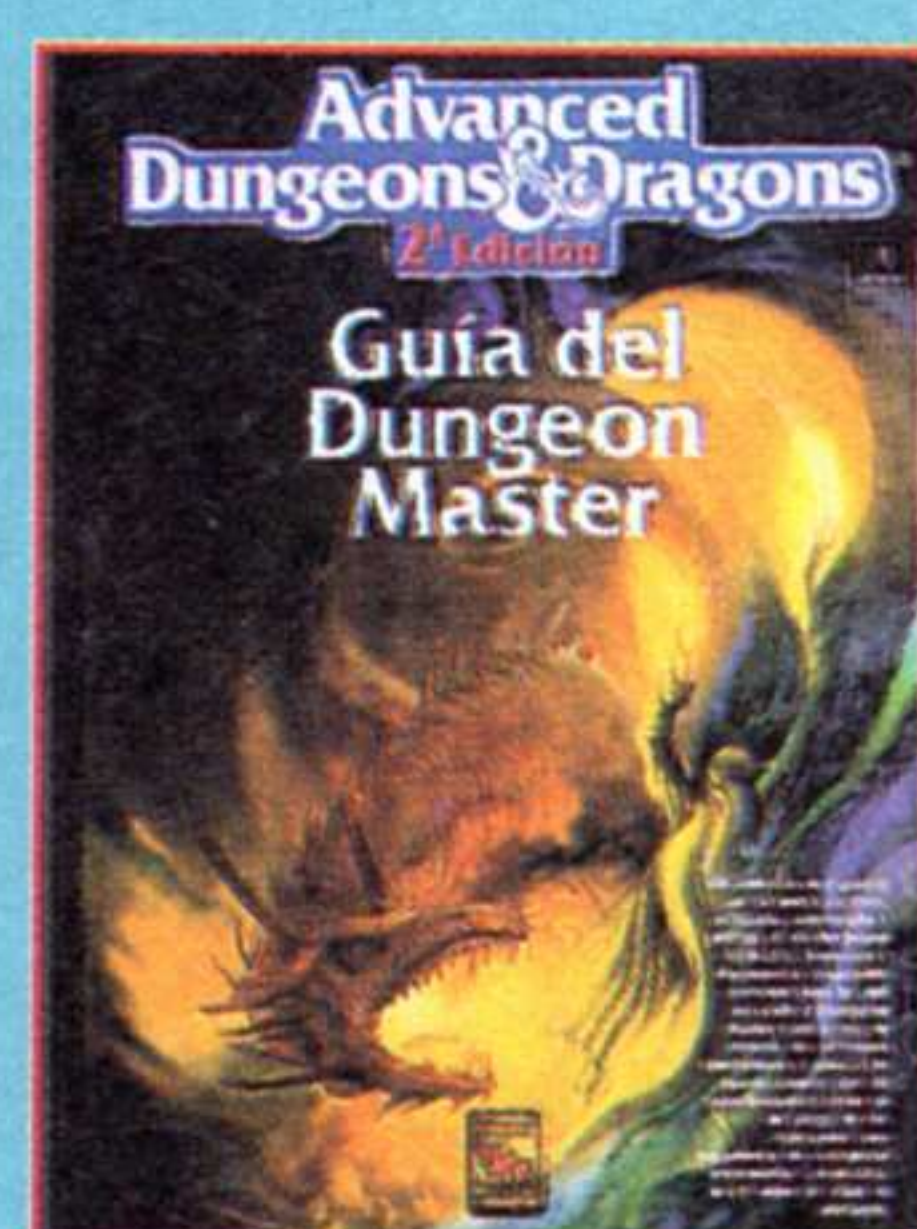
EL DESAFÍO DEL GUERRERO



GUÍA DE ARMAS Y EQUIPOS



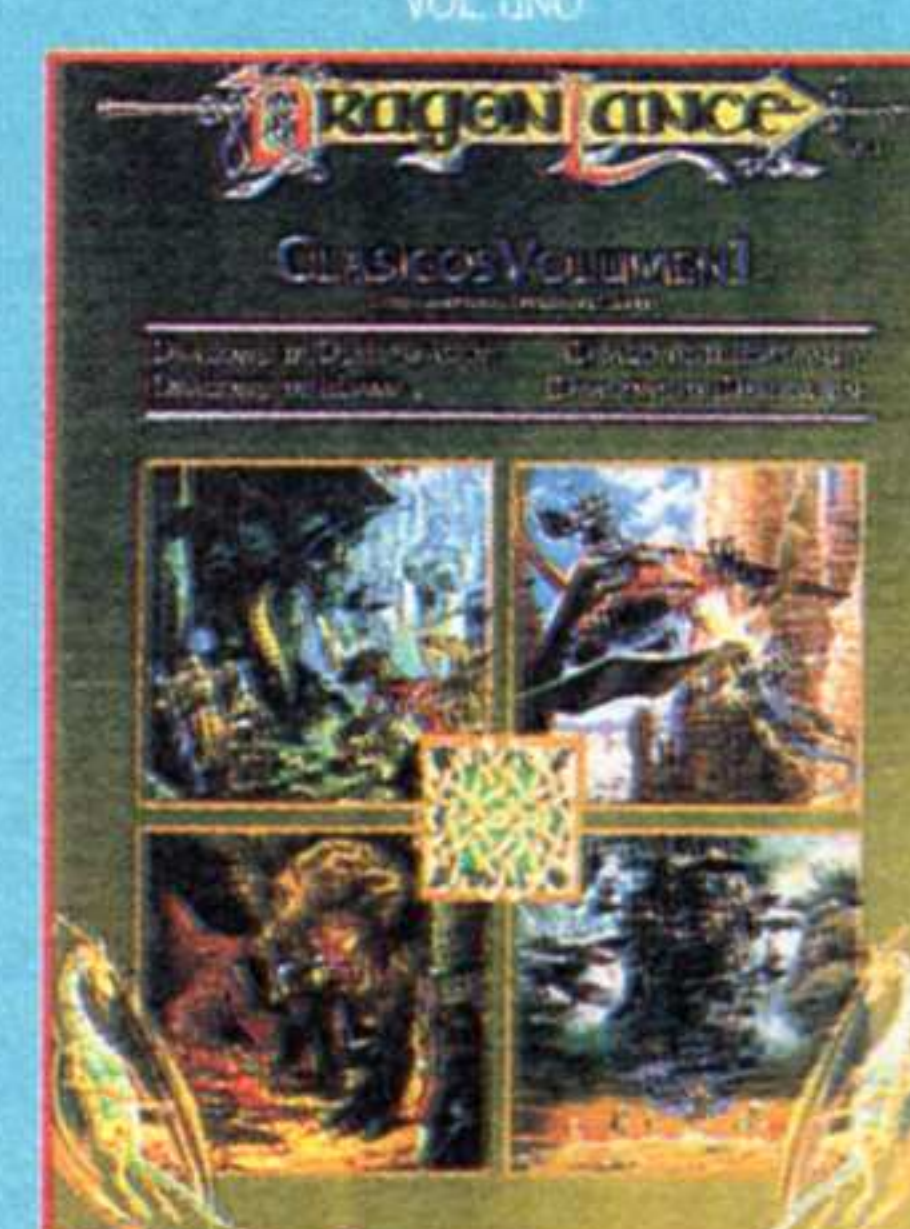
RELATOS DE LA LANZA



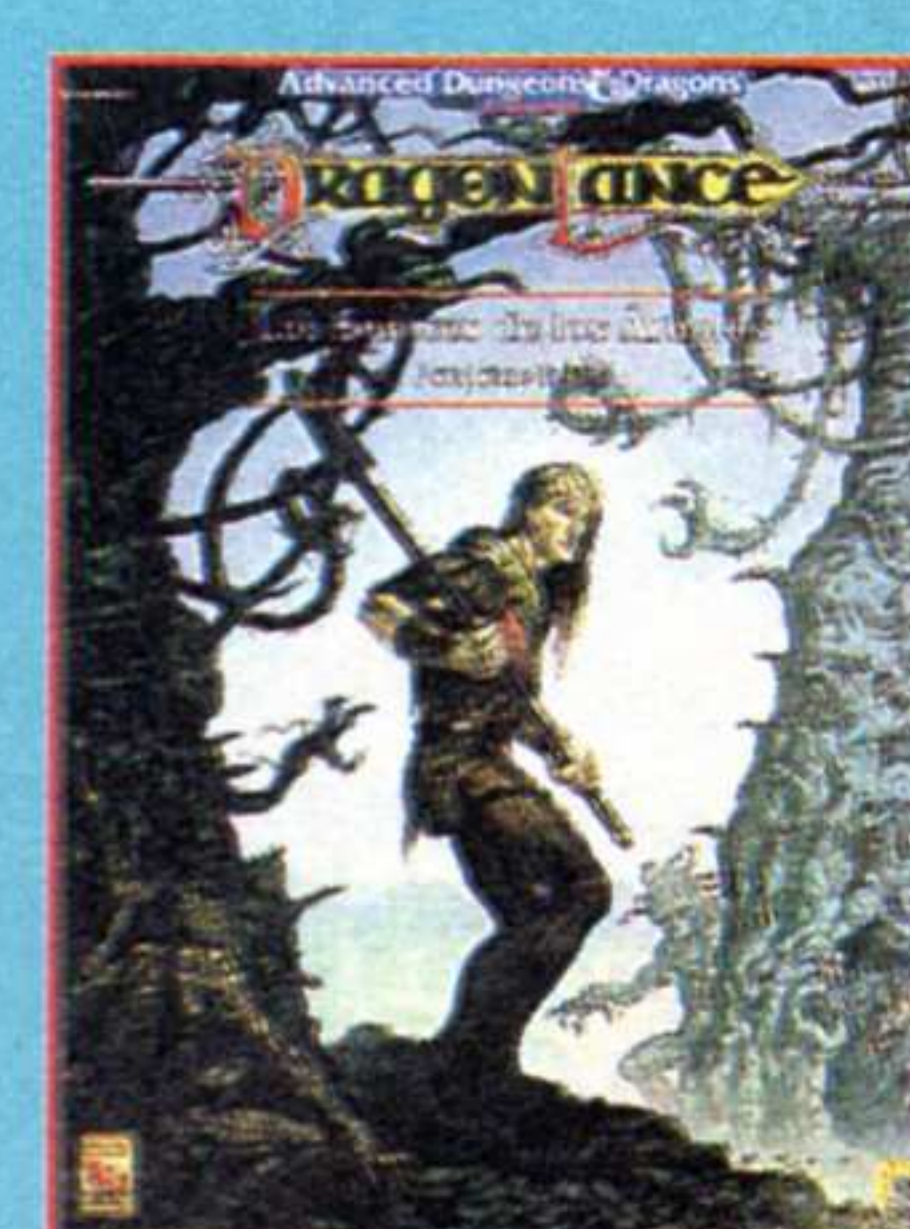
GUÍA DEL DUNGEON MASTER



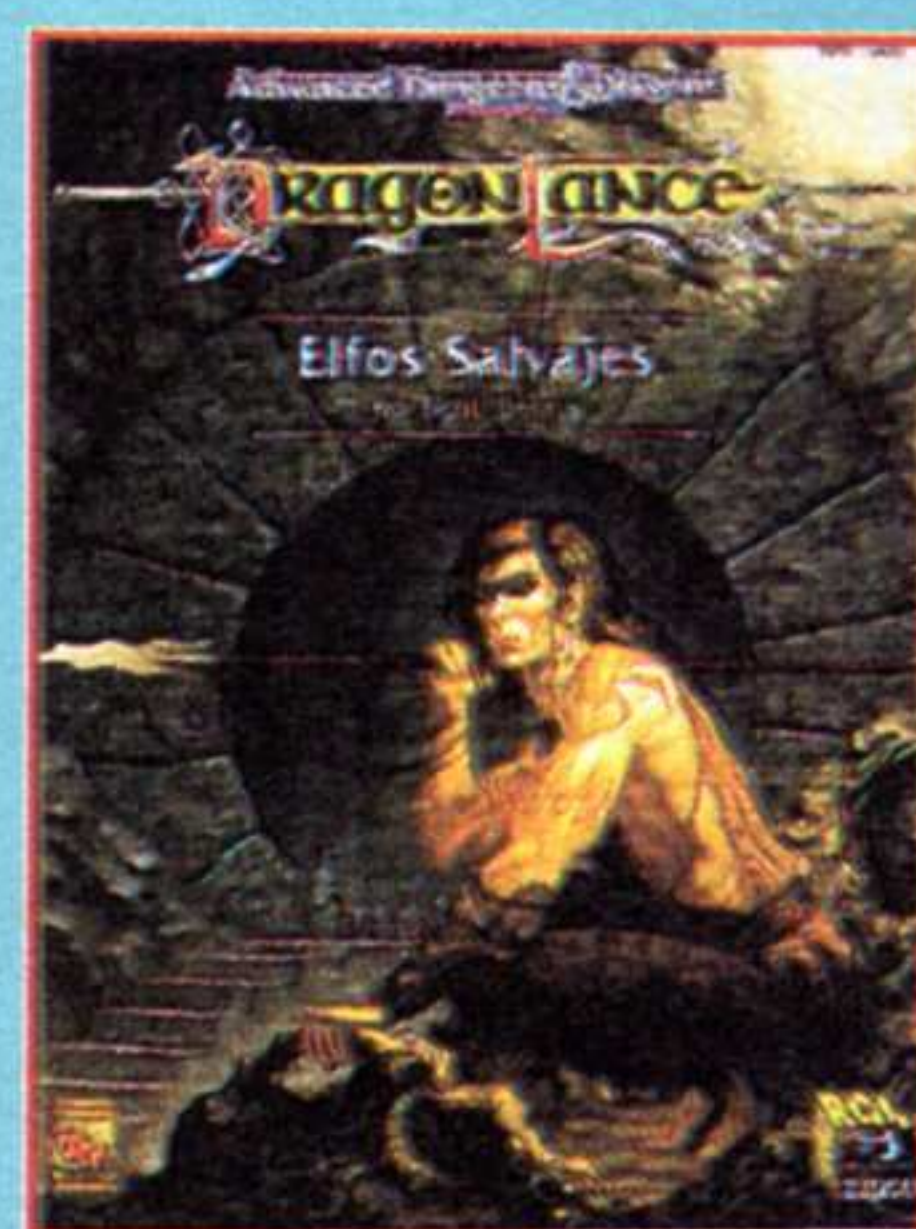
COMPENDIO DE MONSTRUOS
APÉNDICE UNO (AL VOL. UNO)



CLÁSICOS DRAGONLANCE
VOL. UNO



LOS SEÑORES DE LOS ÁRBOLES



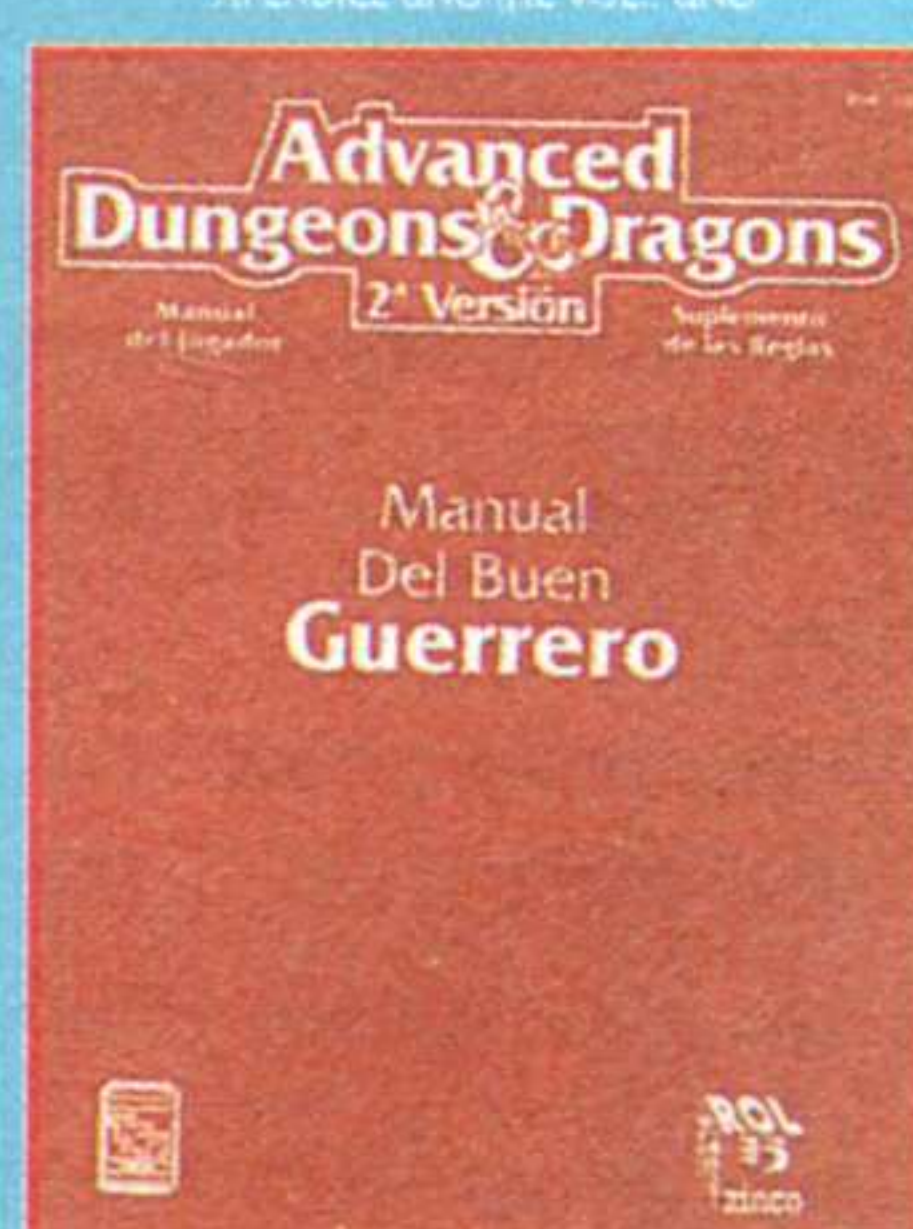
ELFOS SALVAJES



SEÑORES DE LOS ROBLES



HOJAS DE DATOS DEL PERSONAJE



MANUAL DEL BUEN GUERRERO



COMPENDIO DE MONSTRUOS
VOLUMEN DOS



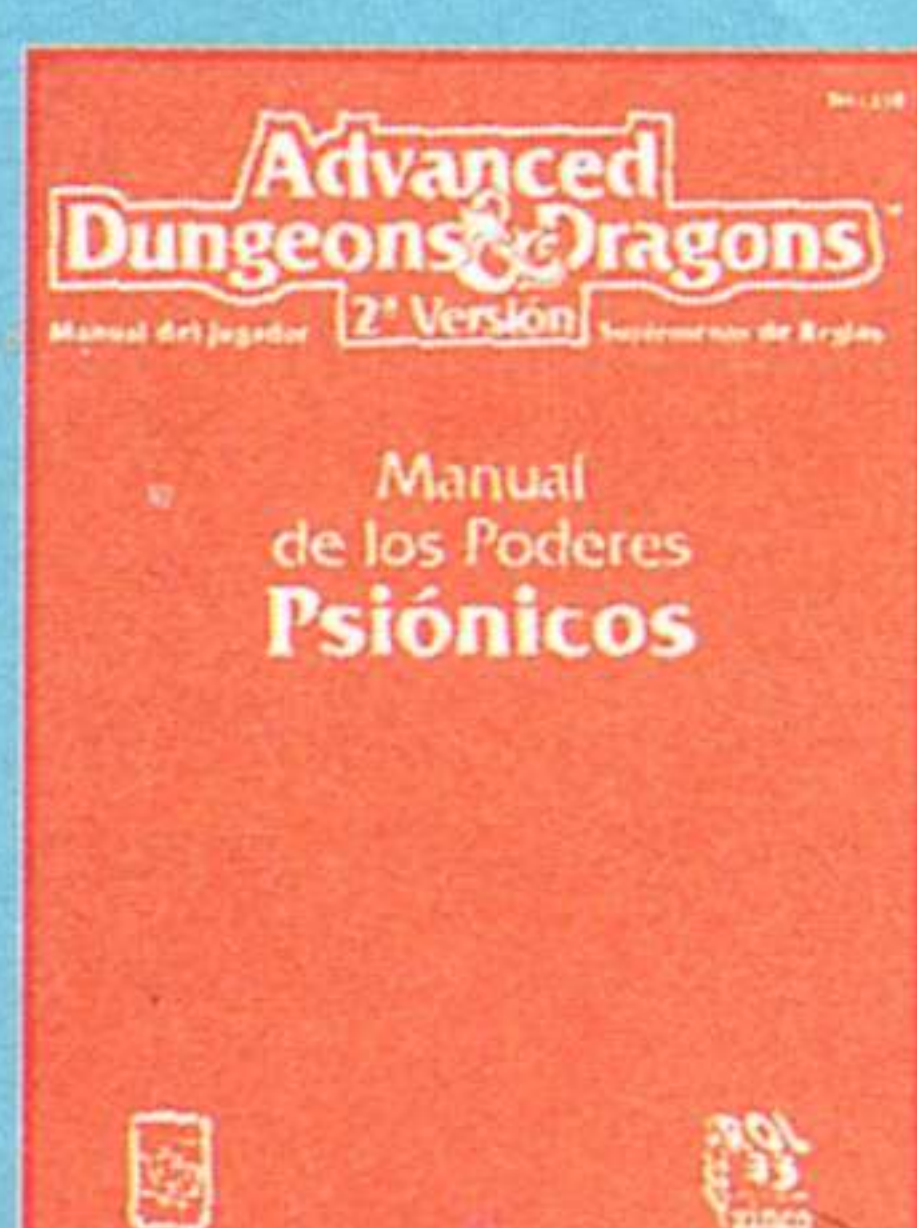
TIEMPO DEL DRAGÓN



TOMO DE MAGIA



SOL OSCURO



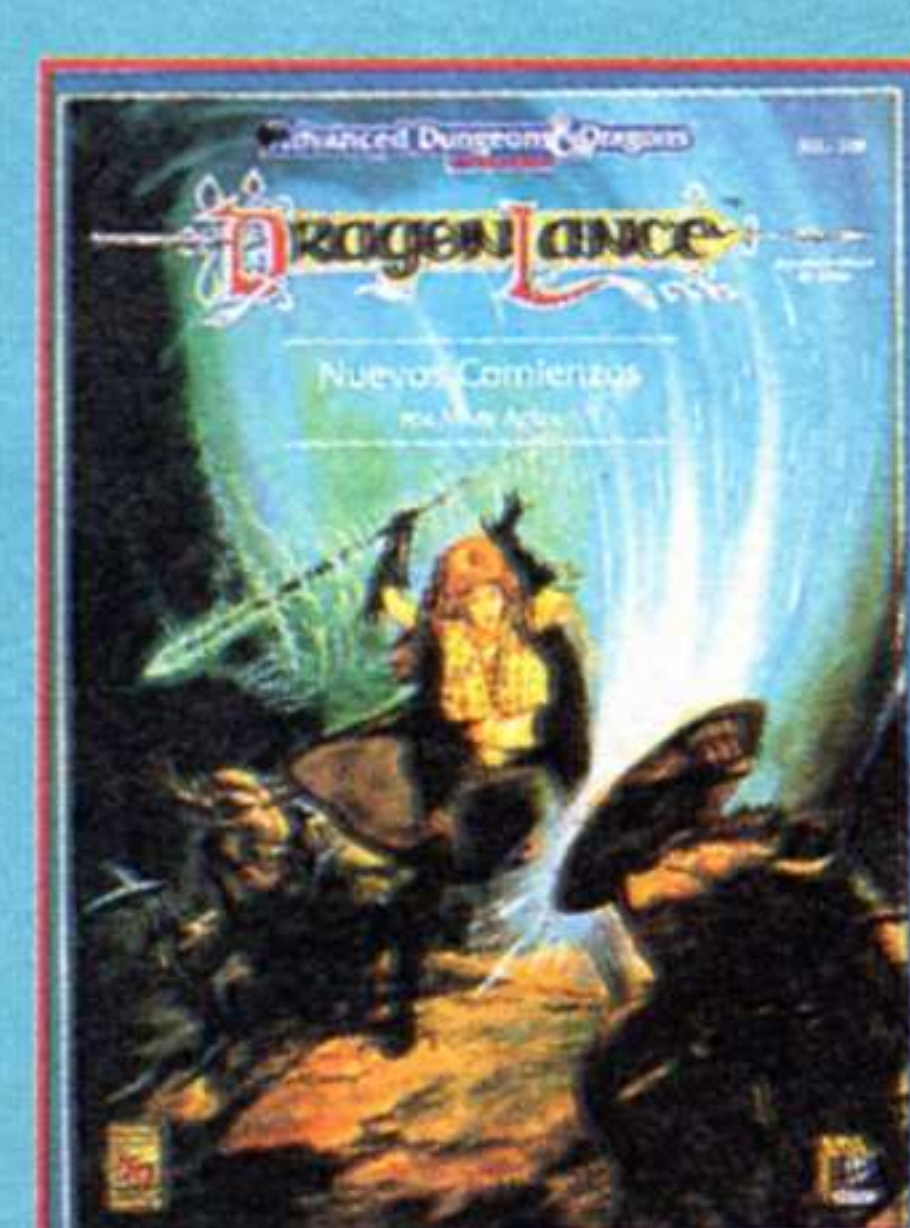
MANUAL DE LOS
PODERES PSIÓNICOS



LIBERTAD



CLÁSICOS DRAGONLANCE
VOL. DOS



NUEVOS COMIENZOS

EL ORÁCULO DE LOS DIOS



Nos vais a perdonar que, por lo limitado del espacio, os pidamos que las consultas al Oráculo sean lo más concisas posibles. Hay quien nos cuenta toda su partida con pelos y señales antes de preguntar treinta cosas distintas, y como comprenderéis, ahí no llega ni la pitonisa de Delfos...

—¿Existe algún libro a la venta que trate sobre la decoración (pinturas, pinceles, métodos, luces y sombras...) de figurillas de plomo, resina, etcétera? (Si la respuesta es negativa agradecería que el próximo Con Pies de Plomo se pareciese mucho al del número 12, ¡fue fantástico!)

Lo más parecido es la *Guía de pintado* de Games Workshop, que podrás encontrar en cualquier tienda que tenga sus productos o en la propia Games Workshop. Huelga decir que esta publicación se centra exclusivamente en las figuras de Citadel. Aunque a lo mejor dentro de poco tiempo podemos darte una sorpresa muy agradable...

—¿Pueden crearse los objetos mágicos que no existen (aunque no la «botella de efre-ti», «flecha de matar dragón»...)?

¿Pero qué clase de máster caótico eres, que preguntas eso? Por supuesto que sí. Los más viejos del lugar recordarán aún las *Gafas de defensa +2* (o algo así), creadas por el sin par Chema Pamundi. Se trataba de ponérselas, y cuando te atacaban, decir la frase mágica: «Oye, ¡no irás a pegarle a alguien con gafas!». Si el enemigo no pasaba un tiro de Inteligencia, no atacaba, pero si lo sacaba, arreaba con un bonus de +2, por listo...

—¿Puede un túnica blanca ser necromante? ¿Y un túnica negra ser caótico bueno?

Si eso le añade «chicha» al módulo, ¿por qué no? De todas maneras, el cónclave de másters de la redacción no lo considera demasiado recomendable.

—¿Se va a publicar en caste-

llano *Spelljammer*?

De momento, no hay fechas ni prisa. Sorry...

—Pues resulta que en mi campaña existían un mago túnica negra y un bardo de la serie *Dragonlance*. Cuando estaban peleando, el mago lanzó su conjuro Escudo y preparó una bola de fuego. El bardo preparó también una bola de fuego, se acercó, tocó el escudo y lanzó la bola de fuego al mismo tiempo que el mago, y yo no sé qué hacer ahora:

1. Los dos explotan en llamas.
2. No pasa nada.

Tranquilo, hombre. Suponemos que ambos son PJ, y lanzan las Bolas de Fuego hacia delante, ¿no? El bardo se queda sin beneficiarse del Escudo (tocarlo no sirve de nada, ponerse detrás del mago, sí), pero los dos proyectiles flamígeros salen hacia el objetivo. Caso de necesitar un poco de pirotecnia (tu opción 1), el mago tiene CA 4, y el bardo, la que lleve usualmente. Podríamos establecer que ambas esferas chocan en el aire y cada uno recibe el daño de la suya.

—A propósito de la próxima aparición de *Ravenloft*, una cuestión sobre algo que nos pasó el otro día. Mi PJ conoció a un viejo una noche. Tras estudiarlo con infravisión y detectar un aura de calor normal, hablé con el PJ y llegué a darle la mano. Y ¡zap!, el viejo resultó ser un vampiro que me chupó dos niveles. El DM explicó que el aura de calor nada sospechosa del vampiro era debida a que acababa de «comer». Yo creo que el aura de calor de su «papeo» se

concentraría en el estómago, ¿no? ¡Que Sthrad nos pille confesados a todos!

Si uno asume que un vampiro bebe y digiere sangre al igual que una persona normal lo hace con la comida y la bebida, entonces la infravisión detectará un brillo en la tripa de un vampiro que acaba de comer. Tu DM parece haber decidido, sin embargo, que una ingesta reciente da a todo el cuerpo del vampiro una leve semblanza de vida, al menos, en lo que a aura de calor se refiere. A nosotros no nos parece descabellado. De todas formas, en *Ravenloft* estas cosas CASI nunca pasan...

—Mi DJ, o no lo sabe o no me lo quiere decir: ¿qué es un «dekker»?

Un tecnomante de la época anterior a la edición castellana de *Shadowrun*. A nosotros nos gusta llamarlos también «cabletas», términos ambos muy usados por el staff de **DRAGON**.

—¿Qué son un sobretodo, un tabardo, un pitón, un venablo y un mangual?

Sobretodo: Prenda de vestir ancha, larga y con mangas, que se lleva sobre el traje ordinario. En

general, es más ligera que el gabán.

Tabardo: Prenda de abrigo ancha y larga, de paño tosco, que usaban los campesinos.

Pitón: Aparte de cuerno, puede ser también el extremo de beber de un botijo, o inclusive un mago o adivino.

Venablo: Lanza larga y delgada, arrojadiza.

Mangual: Arma ofensiva usada en la Edad Media, compuesta de unas cadenillas de hierro terminadas por un extremo con bolas del mismo metal, y sujetas por el otro a un anillo fijo en un mango de madera: se manejaba como un látigo.

¡La próxima vez, consulta una enciclopedia o el *Manual de Armas y Equipos*, leñe!

—Una cosa nos trae de cabeza en mi grupo de juego. Los ojos de un contemplador, cuando éste muere, ¿siguen funcionando si no han recibido daño, o siguen funcionando hasta que también «mueren»?

No, los ojos de un contemplador dejan de funcionar cuando el cuerpo muere. Con lo duros de roer que son los malditos, ya me contarías si no...



El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS Y LITERATURA DE FANTASIA

Juegos de Rol y Tablero, Librería, etc. Especializado en material de AD&D (Zinco, Timun Mas, Ral Partha, D.C./T.S.R. comics), D&D Básico (Borrás) y Tierra Media (Minotauro, Jocs Internacional y Mithril Miniatures).

Librería Góngora
c/ Mariano Cubí, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67

+3 EN CARISMA



Los héroes paladinescos de corazón puro lo tienen crudo con esta sección. ¿Al rescate de quién acudirán primero? ¿Al de la damisela en apuros? ¿Al del príncipe destronado con riesgo para su integridad física? ¿Al del colega que no tiene con quién jugar? Los dudosos, que tiren por iniciativa, por favor...

—Saludos, compañeros de aventura:

Me dirijo a vosotros para conocer y contactar con gente a quien le guste el rol. También quiero que me aconsejen para hacer una buena partida y ser un buen máster. Un elfo se despide. Escribid a:

Angel Padilla García
Avgda. Catalunya, 151,
Entlo., tercera
08901 Hospitalet
de Llobregat

—Soy un jugador de rol de Asturias y no conozco ningún club de juegos de rol, y sólo tengo a cinco amigos que jueguen a rol. Yo juego al *Advanced Dungeons & Dragons*, *El Señor de los Anillos*, *La llamada de Cthulhu*, *RuneQuest*, y el *Star Wars*, y me gustaría conocer a gente de Oviedo a quienes le gusten estos juegos.

Llamar y preguntar por:
José Antonio Estébanez Díaz
Tel. 579 51 06 de Oviedo

—«Welcome to where time stands still, no one leaves and no one will.» (Va por ti, Cliff.)

Si *Metallica* es tu dios y también adoras a *Testament*, *Pantera*, *Sepultura*... ¡somos del mismo alineamiento (caótico bueno)! Tengo veinte eneros y llevo ya unos cuantos descolgado del mundillo del rol. Resulta obvio lo que quiero, así que si estás como yo, o bien eres/sois de una asociación de los *Forgotten Realms* (Alcorcón, Móstoles, Leganés, Getafe...), escíbeme:

Ignacio Núñez
C/. Cabo San Vicente 12
Izq., noveno, C
28925 Alcorcón (Madrid)

P. D.: También «intento» tocar el bajo y practico artes marciales.

Nota de la redacción: Tus mensajes han sido recibidos. Pero a nosotros también nos gustan *Bolt Thrower*, *Meliah Rage*, *Forbidden* y *Venom*, que somos más clásicos...

—Soy un rolero de nacimiento que no encuentra compañeros de juego. Me gustaría contactar con jugadores del Norte. Escribid a:

Iñigo Dunait Legazcue
Villa Torre, 31, segundo, D
B.º Amute
20280 Hondarribia
(Guipúzcoa)

—Hola, me llamo José y me gustaría jugar como PJ o Director de Juego, a rol por correo. Tengo experiencia en: *Cthulhu*, *AD&D*, *Cyberpunk*, *Stormbringer*, *Ragnarok* y *Star Wars*. Escribid a:

José Manuel Álvarez
Amo
C/. Funcionario Lázaro
Navajas, 58
14014 Córdoba

—¡Hola! Soy una rolera de quince años que busca un grupo de rol de alineamiento bueno o neutral, de nivel bajo y que juegue al *AD&D*. Hace tres años que estoy metida en esto del rol, pero no he podido jugar muy a menudo y estoy bastante «verde». Si jugáis por la zona del Retiro de Madrid, escribid a:

Leticia Roldán Montero
Avda. Ciudad de
Barcelona, 134, segunda
Esc., séptimo A
28007 Madrid

Nota (para variar): Ya sabéis lo que tenéis que hacer, ¿no? Que no vuelva a oír vuestras quejas, y al primero que se pase el pelo de un halfling, lo convertimos en hamburguesa para gárgolas...

—Si ya eres experto en el *AD&D* segunda edición, te habrás dado cuenta de que hay muchas lagunas en el juego. Ejemplo: ¿Puedo tirar una bola de fuego sumergido en el agua con un anillo de acción libre y pudiendo hablar y respirar normalmente por medios mágicos? O ¿podrías contarme algún chiste, refrán o canción para caer bien en la taberna del callejón más lúgubre de todo Aguaprofunda? Si tienes dudas de algún tipo con el *AD&D* nosotros llevamos ocho años con él y quizá te podamos ayudar; adjunta a tu carta sellos para que te enviemos la respuesta (que no somos las hermanitas de la caridad).

Elminster de Shadowdale
Flecha Negra
C/. Roura, 44 (torre)
08017 Barcelona

¡Sí!, ya sabemos que eso es cosa del *Oráculo de los Dioses*, pero las preguntas que estamos dispuestos a resolver son de aquellas que no tengan respuesta en los libros o publicaciones oficiales de *AD&D*. Ej.: ¿Qué pasaría si rapamos a un kender al cero? ¿Se colgaría el cope-te del cuello o se colgaría del cuello con el copete?

Nota de la redacción: Tranquilos, que si nos va a salir competencia, no pensamos molestarnos en lo más mínimo. Con la Carmen Sevilla suelta ya, ¿qué podemos temer?

—Quisiera mantener correspondencia con fans del juego de Palladium Books *Rifts*. Soy un tremendo fan de este gran juego. ¿No hay nadie más en España que juegue a *Rifts*? Me gustaría intercambiar aventuras, equipo, información, anécdotas y hablar, en general, de este extraordinario juego. Escribid a:

Jose Luis Viruete
C/. Calderón de la Barca
3, quinto, B
28805 Alcalá de Henares
(Madrid)

P. D.: Sortearé una armadura «Glitter Boy» entre los que escriban, si sabéis pilotarla.



¡Organizamos partidas y campeonatos!
¡Aprende a pintar con nosotros!

¡Pedidos por correo!
Carátulas de TV, Películas, Maquetas y muchas cosas más...

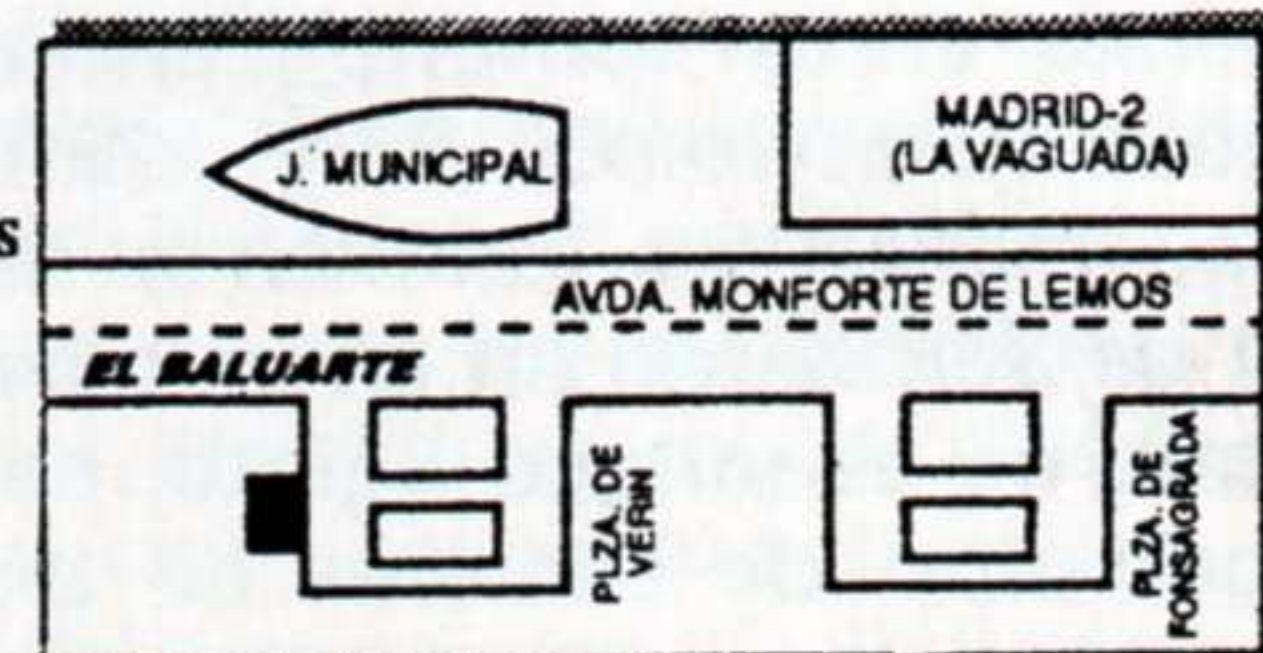
PLAZA DE VERIN, 10
28029 MADRID
TEL. 91/ 739 88 31

JUEGOS DE ROL

- Especialistas en Games Workshop
- Rol nacional y de importación
- Figuras y complementos
- Material para dioramas

WARGAMES

- 3W, Abalone Hill, GDV, The gamers ...
- Reglamentos para wargames de figuras
- Figuras de 15 y 25 mm : Battle honours, Essex, Front rank, microtanks ...





EL HERALDO DE LA CORTE



Que ya pintan copas, muchachos: se acerca la GEN CON, y los que no hayan hecho para entonces un cursillo acelerado de rol van a tener algún que otro problemilla de fondo. Menos mal que nuestro heraldo siempre ofrece alternativas interesantes a ello...

• Somos una asociación juvenil dedicada exclusivamente a los juegos de rol que lleva desde junio organizando unos encuentros de jugadores de rol en nuestra ciudad.

Se celebrarían la tercera semana de septiembre, tendrían lugar unos campeonatos de juegos de rol y estrategia, partidas de iniciación fuera del citado campeonato, proyecciones de películas relacionadas con los juegos de rol, y algún tipo de actividad que se nos proponga, por ejemplo una exposición.

Nos interesa contar con la colaboración de algunas de las tiendas de la ciudad, así como de alguna editorial de juegos de rol.

De todas formas, decidimos que sería oportuno el escribir a vuestra revista para invitar desde ella a todo jugador de rol que desee participar.

J. M. Rey
UnderGround Club de Rol
C/. Sta. Clara 35,
segundo, B
41002 Sevilla

• El propósito de esta carta es simplemente informaros que los próximos 23, 24, 25 de septiembre '94 tendrán lugar nuestras III Jornadas de Rol. ¡Ya las terceras! En ellas habrá dos campeonatos, el primero de *Star Wars* y el segundo de *Rolemaster*. Después, habrán las típicas partidas de rol de los juegos más conocidos del mercado, como son: *AD&D*, *Mutantes en la sombra*, *Pendragón*, *Vampiro*, *S. A.* y, cómo no, *Ars Mágica*. También se hará un alucinante rol en vivo basado en el antiguo Egipto, con todo tipo de criaturas de por aquel entonces... Lo que espero

es que podáis anunciar en vuestro número de septiembre estas jornadas, que para mí y para todo el club son un orgullo, pues prepararlo todo y que salga bien es difícil, pero al final siempre acaban bien. Sólo me queda saludos de parte de Napalmaster.

Luis
Club de Rol Napalmaster
Casal de Joves Prosperitat
C/. Joaquim Valls, 82
08016 Barcelona

Nota de la redacción: Mira que nos duele tener que hacerle esto a Napalmaster, con lo que los queremos pero... ¡vuestra carta llegó a finales de agosto, y para entonces el **DRAGON** número 13 estaba más cerrado que un banco en domingo! Lo sentimos mucho, pero nuestra apretada programación nos obliga a ir todo lo adelantados que podamos. Por eso, recordamos a todo aquel que quiera publicar noticias frescas en **DRAGON** lo hagan con un mes o dos de antelación, si quieren tener unas mínimas garantías de ver publicada su oferta. Que conste que esto va para todo el mundo, no sólo para Napalmaster. Rogamos disculpen las molestias y sigan atentos a sus pantallas...

• Saludos desde la alta montaña. Somos un club que nos hacemos llamar club de Rol Villanueva. Si vives en Cáceres y alrededores podrás pertenecer a nuestro club. Nuestra dirección es:

Club de Rol Villanueva
C/. José Antonio, 18
Villanueva de la Sierra
(Cáceres)

• He oído hablar sobre un

club de rol denominado «Flecha Negra» y al cual pertenece un miembro llamado Ute San (por si esto ayuda). Estaría agradecido de poder obtener cualquier información al respecto.

Eduard Quintana
C/. Enamorats, 34, sexto,
tercera
08013 Barcelona

Otra nota (y van...): Conocerlo, lo que se dice conocerlo, no, oye... ¡pero este mes se nos han infiltrado por todas las secciones! Un poco más abajo, dan señales de vida; el tal Ute San debe ser ese al que le gusta poner citas filosóficas en el remite de los sobres, ¿no? (Graciosa la ocurrencia, señor San).

• El Club de Rol «Apocalipsis» necesita jugadores entre dieciséis y veintiún años para jugar al *AD&D*, *Cyberpunk*, *Ars Mágica*, *Vampiro*, *WereWolf*... Responded cuanto antes puesto que vamos a iniciar muchas campañas. Interesados llamad a:

José Angel Villanueva
Martín
Tel. 21-47-16 de
Salamanca

• Somos el club Nivel 36 y os escribimos en el transcurso de la ascensión divina para conseguir la inmortalidad. Hasta ahora nos ha sido imposible rugir junto a vuestro **DRAGON**, pero tomando un pequeño descansito veremos quién ruge más fuerte. Llevamos jugando nueve años al *Dungeons & Dragons*, *Advanced*, etcétera. Este año ha sido uno de los mejores del club, sobre todo por las Jornadas de Iniciación a los Juegos de Rol que hicimos en el barrio del Polígono del Guadalquivir, que no sólo ha servido para que nuevos noveles se introduzcan en estos hobbies, sino que además ha servido para el lanzamiento de un curso básico sobre juegos de rol solicitado por la asociación de vecinos de dicho barrio. A raíz de aquel curso se creó un club de rol y

una vocalía juvenil para además de tirar dados, la gente pudiera hacer otras cosas, como fiestas, acampadas, etcétera. A finales de septiembre o primeros de octubre pondremos en marcha un nuevo curso (esta vez avanzado) y con la colaboración de la vocalía juvenil. Queremos invitar a cualquier persona que quiera integrarse en la dinámica del club de rol o la vocalía juvenil del Polígono del Guadalquivir. Los podrán encontrar en:

Asociación de Vecinos
Amargacena
Polígono del Guadalquivir,
Manzana 11, bajos
14013 Córdoba

Ya estamos aquí...: Excelente iniciativa, pardiez, y nos congratulamos por la idea de federar todos los clubes de Córdoba, noticia que no incluimos en el texto más que nada por falta de espacio...

• Flecha Negra pone a su disposición al prestigioso parapsicólogo John Connor y su archivo informático Merric House Library Inc. Satanismo, vudú, telequinesis, precognición, telúrica, poltergeist, vampirismo, telergia, líneas ley, astrología, templarios, rosacruces y más información de la que podáis imaginar para másters, jugadores y personajes (si vuestro máster os permite meternos en su campaña). Información válida para cualquier juego de rol que se base en el ocultismo y la parapsicología. Envía tu consulta junto con sellos para mandarte la respuesta, sólo cartas a máquina y ordenador, los criptos y demás jeroglíficos se los enviáis a Indiana Jones. Gracias.

John Connor
Flecha Negra
C/. Roura, 44 (torre)
08017 Barcelona

Apostilla redaccional: ¿Os lo dijimos o no? Aquí les tenemos otra vez...

EL ZOCO DE LANKHMAR



Dice el señor Solbes, que seguro debe pertenecer al Gremio de Magos Fracasados, que se está reactivando la economía, pero no mucho. Señor ministro, le podemos asegurar que el Zoco contribuye al «buen comportamiento» de los precios. Y la culpa, como siempre, seguirá siendo del pollo.

• Nace un nuevo club de R.P.G.

Somos NYMCOM (Nuevo y Mejorado Compendio de Monstruos) y llevamos todos entre uno y cuatro años de juego. Sabemos jugar a AD&D, D&D, Star Wars, Merp, RQ, Rolemaster, WH40K, Killer, entre otros.

Buscamos contactar con gente de nuestros alrededores para partidas y módulos. Contamos con una larga lista de nuevos conjuros, y el monstruo de cabecera del club, el ELEPE.

Aparte, busco gente para partida de VGA-Planets versión 3.0 registrada. Los requisitos son un 286 o superior con Super VGA y disco duro. Sólo hay que pagar el sello de cada turno (ida y vuelta) y un disquete de 3 1/2" HD.

Llamar al (977) 36 03 04 (Antonio)

O escribir a:

Passeig Lluís Companys, 8, quinto, primera
43850 Cambrils
(Tarragona)

• Vendo, conservados por bendición clerical y a mitad de precio, los siguientes libros de fantasía-terror:

—*Los vampiros de la mente*, *La canción de Kali* y *Un verano tenebroso* (Dan Simmons)

Las lágrimas del dragón, *Víctimas* y *Fuego frío* (Dean

R. Koontz)

—*La zona muerta* y *Tommymockers* (Stephen King)

—*La hora del lobo* (Robert R. McCammon) y *Confesiones de un vampiro* (Anne Rice)

—*La transfiguración del conde Geiger* (Michael Bishop)

—*La Venus de cobre* (Lindsey Davis)

Interesados contactar con:
Javier Fernández García
Tel. (91) 676 25 95

• Vendo o cambio por sus equivalentes en español, los siguientes libros de AD&D en inglés:

Dungeon Master Guide
Player's Handbook
Wilderness Survival Guide
Adventures (de *Dragonlance*)

Todos a 2.200 pesetas cada uno. Aquellos de vosotros que estéis interesados, podéis escribir a:

David Cossío Narváez
C/. Felisa Campuzano, 21, segundo, dcha.
39400 Los Corrales de Buelna (Cantabria)

O bien, llamar al teléfono (942) 21 81 26, preguntando por José Miguel.

• Me interesa cambiar o vender este material, cambiar principalmente por módulo del *Señor de los Anillos*:

Manual del Máster del Car Wars, prácticamente nuevo y módulo *L'outrance* nuevo y *RuneQuest*.

Ander Val

C/. Siete de Febrero, 27, primero, G
22700 Jaca (Huesca)

• Vendo *Compendio de Monstruos I* y el *Compendio de Monstruos IV* dedicado a *Reinos Olvidados*, todo ello junto por 4.800 pesetas; también vendo el juego *Aerotech* de la serie *BattleTech* (2.700 pesetas) y el *Traveller* segunda edición (1.500 pesetas)

Interesados, escribir a esta dirección o llamar al número de teléfono, preferiblemente gente de Guadalajara:

Javier Jerez Calleja
C/. José de Juan, 49
19004 Guadalajara (Guadalajara)
Tel. (949) 21 00 46

• ¡Atención! ¡Atención! pasen y vean la increíble oferta. Si es usted de Barcelona y desea comprar un buen juego de segunda mano en excelente estado, es usted afortunado. Libro de reglas de *El Señor de los Anillos* + 4 módulos de tres aventuras cada uno + mapa de Arda + la Guía de la Tierra Media, todo ello en excelente estado al inhumano precio de 4.000 pesetas. ¡Sí! ¡Sí! 4.000 calas y prácticamente nuevo, además todo el material editado en castellano. Y por si fuera poco, también se puede negociar un intercambio por material de AD&D, Ragnarok, Space Hulk o figuritas de plomo, ¡una

ganga, oiga! ¡No lo piense más!

Escríbanos y mandenos sus señas junto a su número de teléfono a:

Dissan Megapel las pel.las que Bul.lan Flecha Negra
C/. Roura, 44 (torre)
08017 Barcelona

¡Que no! ¡No es broma, corra! El primero que escriba se lo lleva!

• Compró y vendo diverso material de D&D y AD&D. Interesados llamar al (91) 676 16 33. Gente de Madrid, por favor.

• ¡Bueno, bonito, barato! ¡Vendo todo esto, en perfecto estado, nuevecito, oye!

—Para AD&D:

Vademécum de Campaña
Sol Oscuro
Libertad
Manual de Poderes Psiónicos
Veiled Alliance (inglés)
En busca de los dragones

—Para Cthulhu:

Fragmentos de terror
El manicomio
Solo contra el Wendigo
Los hongos de Yuggoth
La semilla de Azathoth
Las máscaras de Nyarlathotep

Cthulhu Classics (en inglés: contiene *Las sombras de Yog-Sothoth* y seis aventuras más).

Llama al (95) 239 16 81, pregunta por Dani o escribe:
Daniel Rosado Hinojosa
C/. Pelayo, 9, sexto, 44
29009 Málaga

PREPARATE
PARA ENTRAR EN LA
OSCURIDAD
PREPARATE
PARA ENTRAR EN



Ya a la venta el
VADEMECUM



**Las cosas
que hacen
ruidos en la
oscuridad**



Ilustración de Tony Di Terlizzi

¡TIRALES DE LAS OREJAS!

¿Héroes licántropos? Vale, aquí tienes cómo controlarlos

Por James B. Couch

Ilustraciones de Tony DiTerlizzi

Un licántropo de D&D o AD&D sólo puede ser herido o muerto en combate mediante el fuego, hechizos, o armas mágicas o de plata.



Dibujo de John Stanko

La primera edición de la *Guía del Máster* de AD&D (páginas 22 a 23) permitía a los jugadores emplear personajes licántropos, pero con restricciones en la interpretación, ganancia de experiencia, control del cambio de forma, imposibilidad de convertirse en paladines, y heridas recibidas por la armadura al cambiar de forma. En la segunda edición esto fue eliminado, pero se penalizaba al personaje haciendo que fuera dirigido por el máster mientras se encontrara en forma de lobo, cometiendo atrocidades en esta fase.

Lo contrario ocurrió en D&D. En una primera fase, el personaje se convertía en un PNJ controlado por el máster cuando estaba en forma de lobo. Con el suplemento *Night Howlers*, un jugador podía llegar a controlar a su personaje tanto en forma de licántropo como humana una vez llegado a cierto nivel. Se impusieron severas restricciones sobre los licántropos, al tiempo que ganaban nuevos poderes.

Un personaje hombre-bestia puede ser un agravio comparativo para los otros jugadores, especialmente en una aventura publicada. De todas maneras, un máster astuto puede, sin demasiado

esfuerzo, hacer la vida tan interesante (y peligrosa) a un licántropo como al resto de sus compañeros.

Más allá de la plata y la magia

En la película *Aullidos* (*The Howling*) se podía herir a los hombres lobo mediante armas normales, pero nunca de muerte. A uno le pegan una docena de tiros a quemarropa en plena transformación, sólo para que quede inconsciente y retorne a su forma humana. Más adelante en la película, el mismo licántropo sobrevive a quemaduras de ácido en la cara. A otro hombre lobo, en forma de bestia, le corta la mano derecha una presunta víctima mediante un hacha normal. El segundo ejemplo sigue aquella vieja historia del viajero atacado en plena noche por un lobo. En la lucha consigue cortar una de sus pezuñas, que conserva. Al llegar a su destino cuenta la historia y saca la pata para ilustrarla... resultando ser ésta una mano humana.

Siguiendo esta opción, un hombre-lobo puede ser herido por armas normales, pero no muerto. Regenera tanto

heridas como miembros amputados –no mediante magia– a una velocidad de 3 puntos de golpe por asalto. No pueden reimplantarse los miembros amputados, pero se considera que han vuelto a crecer tan pronto como se recuperen todos los puntos de golpe. En forma humana también regenera las heridas muy rápidamente, a una velocidad de 1d8 puntos por día. Si llega a cero puntos en cualquiera de sus formas, un licántropo entra en un estado de coma, similar en todos los aspectos a la muerte. Tan pronto como regenere una tercera parte de sus PG, despertará del coma, pudiendo continuar como si nada hubiera pasado. Es este «volver de entre los muertos» lo que hace que mucha gente piense que los hombres lobo muertos con algún medio que no sea plata o magia vuelven como vampiros. A diferencia de un troll, un licántropo muere instantáneamente si es decapitado en cualquiera de sus formas. Tal daño no puede ser regenerado, y sólo volverá a la vida mediante *Resurrección*.

Este cambio de reglas pretende substituir la disminución gradual de daño basada en el nivel que producían las armas normales en *Night Howlers*. Suponemos el uso de las reglas de la primera versión de AD&D (o con alguna modificación) para la segunda edición. Los Pj licántropos que se ciñan a estas reglas no tendrán demasiadas ventajas sobre sus compañeros, siendo, por ejemplo, vulnerables ante los kobolds. Ya no es posible para determinados grupos de licántropos (especialmente hombres-oso) cargar contra grupos de enemigos y destruirlos sin recibir ni un rasguño. La palabra clave aquí es «sin un rasguño».

El estado de coma puede ser muy útil si capturan al resto del grupo, y dejan al Pj por muerto. Puede regenerar a solas y, cuando haya recuperado sus fuerzas, rescatar a sus compañeros. Por otra parte, los másters ya no tendrán que dotar a sus orcos o goblins con armas +1 (a no ser que esto sea la Campaña del Saqueo) sólo por uno de los miembros del grupo. Si al crear al jefe orco le ha salido un arma mágica, pues que la use. Pero el resto de la tribu no tiene por qué llevarlas.

Así, arrastrarse por un dungeon sigue siendo peligroso, especialmente para el miembro del grupo que quiera ocultar su condición de licántropo, y tenga que explicar cómo es que sus heridas cicatrizan tan rápido, o como ha vuelto a crecer este dedo sin ayuda de la magia.

Monstruos

En *Night Howlers*, algunos de los monstruos más poderosos como dragones y gigantes (o armas de sitio) pueden vencer la resistencia a las armas de un licántropo por el daño que

realizan con cada golpe (Guía del Máster, página 11). En la primera edición de la Guía del Máster de AD&D (página 75) se da este poder a muchos monstruos. Todo aquel con 4 + 1 dados de golpe o más puede hacer daño a cualquier criatura-lobo. Esta regla es muy útil para solucionar el problema del daño a los Pj-lobo. Garantizado, ni el más duro hombre oso puede resistir el aliento de un dragón anciano ni el *Golpe de Rayo* de un Gigante de las Tormentas. Pero esta artillería pesada no te va a ser necesaria todos los días.

Ejemplo 1: Boris, un Pj hombre-jabalí de AD&D (en forma humana) y dos compañeros se acercan a un viejo castillo. El único guardián parece ser un enorme ogro con armadura. A pesar de todos sus esfuerzos, el grupo no consigue derrotar al ogro, y termina recibiendo una soberana paliza. Furioso, Boris se transforma a su forma de jabalí –tiene el suficiente control como para hacerlo a plena luz del día– y carga contra el ogro. Mediante un poste de hierro de tres metros, éste batea a Boris a diez metros de distancia. Rápidamente, éste se levanta y ataca, sólo para ver cómo le batean de nuevo. Después de tres intentos por fin falla el orco, y Boris le alcanza. A pesar de que ha conseguido cornear al ogro hasta la muerte, Boris está gravemente herido. No sólo por la porra, sino por pelear contra el monstruo cuerpo a cuerpo. Tiene una pierna rota, y varias costillas también están fracturadas por el terrible abrazo final del monstruo.

Ejemplo 2: Melvor, un mago de D&D, se teleporta a una recóndita cueva del bosque donde ha montado un campamento para merodear mientras dure la luna llena, en su forma de hombre-tigre. Para su desgracia, una manada de mamuts peludos con crías anda por los bosques. Melvor se convierte en tigre y se lanza al bosque, atrayendo la atención de los mamuts al pasar cerca de su guarida. El macho y un par de las hembras atacan a Melvor, que descubre lo que siente una pelota de fútbol. Consigue herir –más bien, arañar– a alguno de los mamuts, pero a la larga termina casi convertido en pulpa, y le creen muerto. No ha sido así, pero sus heridas son gravísimas, y su dolor, muy intenso. Tendrá que tener mucho cuidado para volver al campamento sin que le embosque ningún otro monstruo, atraído por el ruido de la batalla.

En ambos casos, los licántropos han sido heridos por criaturas que sólo utilizaron músculo –eso sí, un montón–. Si un ogro puede herir a criaturas que requieren generalmente armas +1, también podrá herir a un licántropo. El daño causado deberá ser similar al bonus por fuerza de un humanoide desarmado, o el normal completo si es causado por un animal.

En los ejemplos anteriores, Boris recibe 6 PG por el terrible abrazo del orco

de fuerza 18 / 00, más el daño normal de arma (suponiendo empleada la regla anterior). Melvor recibe el daño normal causado por los colmillos o patas de los mamuts. En ambos casos, los licántropos regenerarían a velocidad normal, dada la gravedad de sus heridas (que te patee un mamut o te atice un ogro es mucho peor que una estocada goblin). Así aprenderán los licántropos a ser cuidadosos. (Quizás esto de atacar al señor Troll en plan «Pressing Catch» no fue buena idea.)

Los gigantes son harina de otro costal. Para los más grandes, los mordiscos y arañazos de un licántropo serán tan dolorosos como los de un animalito a un adulto. Un hombre lobo u hombre tigre despistados pueden encontrarse capturados por una pareja de jóvenes gigantes, que sólo querían una mascota para su casa. Pero cuando salga el sol, a no ser que el licántropo pueda controlar su cambio, se encontrará como un humano sólo, desnudo y desarmado, y rodeado por el resto de «animalitos» de los gigantes. En este sentido, hay que tener mucho cuidado con los gigantes de la montaña, el hiello, las colinas y la piedra. El resto de los gigantes simplemente ignorará a los licántropos en forma animal... o los liquidará en el acto.

Muchos animales grandes pueden herir a los licántropos. Las pitones pueden capturarlos y chafarlos, los escorpiones y las serpientes de cascabel pueden envenenarlos, los calamares gigantes pueden llevarlos bajo las aguas y ahogarlos, y los rocs y dinosaurios harán simplemente lo que quieran con ellos.

Altamente peligrosos son los monstruos con ataques especiales mágicos. Los más obvios son los petrificantes (medusas, cocatrices y górgonas), los que te pueden tragar (behirs y gusanos púrpura) y los limos, puddings y babazas. Los licántropos, por supuesto, pueden atacarse los unos a los otros. Esto incluye a los hombres-chacal y hombres-lobo. Las criaturas de otros planos, especialmente los elementales, pueden herir o matar a los licántropos con sus ataques físicos. Igualmente los gólems. Los hechizos y poderes psiónicos lanzados por contempladores, desolladores de mentes, liches y seres con poderes psiónicos pueden ser temibles –ahora explicaremos cómo–. Esto por no mencionar a monstruos como los dragones.

Magia y psiónicos

Los licántropos son tan vulnerables contra los hechizos y poderes psiónicos como el resto de las criaturas. Hay incluso hechizos específicos para luchar contra ellos. El máster deberá decidir a discreción qué poderes pueden ser empleados.

En algunas campañas, los druidas y

clérigos de algunos dioses de la naturaleza pueden tener el poder de controlar a los licántropos (incluyendo a los Pj) tal como si fueran no muertos, o equivalente (según sus puntos de golpe). Así, un hombre-rata equivaldrá a una sombra y un hombre-lobo a un Wight, etcétera. Otro de los poderes de estos clérigos puede ser quitar el «don» de la licantrópia a aquellos que no la merezcan (aparte de mediante el hechizo de Curar Enfermedad). Este exorcismo puede llegar a afectar a licántropos que hayan nacido con este poder, es decir, licántropos «salvajes». Los Pj tendrán derecho a una tirada de salvación +2 para resistir este poder, o el de controlar licántropos.

Veneno y parálisis

El veneno y las drogas afectan del mismo modo a los licántropos que a otras criaturas, independientemente de su fuerza y vitalidad. Opcionalmente, el máster puede decidir que no morirán por culpa de ningún veneno, sea natural o artificial, pero sí quedarán afectados o lisiados. Un licántropo puede volverse ciego en vez de morir al ser picado por un escorpión, o puede sufrir de convulsiones —con el correspondiente malus a la armadura—. Este daño, aunque no sea permanente, deberá durar lo bastante para que el licántropo se lo piense mucho cuando vea al siguiente animal venenoso.

Cualquier grupo numeroso de humanos, semihumanos, humanoides, etcétera que descubra las propiedades del acónito podrá cultivarlo. ¿Quién necesita plata, si cada lanza lleva una guirnalda de acónito en la punta, o si se han frotado las armas con su jugo? Esto puede hacer que los licántropos se replanteen el atacar frecuentemente a grupos organizados.

Los ataques paralizantes, como el del cubo gelatinoso actúan normalmente si se falla la tirada de salvación. Los efectos alucinógenos de las esporas o la drogas también serán efectivos, pero puede que sus efectos se vean alterados de forma impredecible ante los licántropos. El máster deberá ser creativo.

No muertos

La maldición de todo lo vivo, incluyendo a los licántropos, son los no muertos. El odio que se profesan es mucho más fuerte que el tradicionalmente llevado a la pantalla entre hombres lobo y vampiros, sobre el que abundaremos más tarde.

Si no aparecen en versión monstruosa, los esqueletos y zombies sólo pueden herir a los licántropos si llevan armas mágicas o de plata. Los monstruos esqueletos o zombies, o ju-ju zombies pueden herir a los licántropos en cualquiera de sus formas, debido a su poder.

El toque paralizante de ghouls y lichs afecta a los licántropos en forma de bestia. Son especialmente vulnerables ante el hedor a putrefacción, con una penalización de —2 a la tirada de salvación, debido a su sentido del olfato especialmente desarrollado. Esta regla también puede aplicarse a ataques por hedor realizados por criaturas como trogloditas o mofetas gigantes.

Los ataques de drenaje de energía o que causen enfermedad lanzados por otros no muertos tendrán un efecto normal. Cualquier licántropo que muera por el drenaje de energía de un no muerto se convertirá en un hombre bestia no muerto, tal como la pantera vampiro del suplemento *DarkLords*, en el mundo de *Ravenloft*. En este caso, es mejor que pase a ser un Pnj.

Los efectos de miedo/edad causados por los fantasmas tienen pleno efecto sobre los licántropos, especialmente si éstos se hallan en forma animal. Esto les hace mucho más tímidos delante de estos poderosos no muertos. Los licántropos tienen un bonus de +2 contra un intento de posesión por parte de un fantasma (o cualquier otro intento de posesión), dado que el atacante debe poseer tanto la faceta humana como la animal del licántropo.

El peor enemigo de los hombres lobo, hombres rata u hombres murciélago es el vampiro. Con su poder de controlar las formas naturales de estos animales, un vampiro realmente poderoso puede controlar un hombre-lobo, hombre-rata u hombre-murciélago por cada diez animales. Aunque no puede convocarlos, en noches de luna llena un vampiro puede superponer su voluntad a la naturaleza animal de un licántropo (incluso si es Pj), que tendrá un —4 en tirada de salvación contra hechizos. Este control sólo afectará al licántropo cuando se encuentre en forma de bestia, y es una variación del poder del vampiro de *Encantar*. En este caso, debe ignorarse la inmunidad al encantamiento de los licántropos tal como aparece en la página 8 de *Night Howlers*. Puede encantarse a un licántropo de AD&D de forma normal, pero no puede obligarse a cambiar de forma.

Si ocurriera un cambio de forma a bestia involuntario, el licántropo se verá libre del control del vampiro, y tendrá un +2 a la tirada de salvación si éste tratara de volver a encantarlo. Esto se debe a que su subconsciente recuerda el control del vampiro sobre su otra forma, y su naturaleza se rebela ante ello. Es por ello que todo licántropo intentará huir tan pronto como vea un vampiro, ya que con un ataque directo sólo conseguiría autodestruirse debido al drenaje de energía de éste. Sólo un vampiro «independiente» —es decir, no dirigido por su creador— podrá intentar controlar a un licántropo.

Un escenario de terror para D&D o AD&D puede ser el control de un vampiro sobre un licántropo Pj o Pnj, especialmente hombre-lobo, durante las noches de luna llena. Así, el vampiro puede hacerle convocar los animales que naturalmente controle, tal como aparece en el manual para hombres lobo de *Night Howlers*. Si tiene el nivel suficiente para llamar a otros licántropos, éstos quedarán indirectamente sujetos a la voluntad del vampiro. Tal cadena de mando puede crear un pequeño, y de escasa duración, pero devastador ejército.

Por ejemplo, Hans, un guerrero de nivel 7 / Hombre Lobo de 6 DG, se transforma ante la luna llena. Una hora después, mientras ronda por el bosque, es emboscado por la condesa Morla y uno de sus sirvientes vampiro. La condesa Morla toma el control del lobo Hans, y le obliga a convocar al 1d8 de lobos al que tiene derecho, consiguiendo éste traer a cinco. Intenta entonces convocar a hombres lobo, consiguiendo convocar a uno y a tres worgs. Obedeciendo a Hans a su vez, el segundo hombre lobo invoca su dado de ocho lobos, consiguiendo siete. A esto hemos de añadir los seis worgs de la condesa, más los doce lobos que controla su sirviente. Este ejército permanecerá en armas hasta el alba, cuando la condesa y su sirviente deberán volver a su ataúd, y los hombres lobo volverán a su forma humana.

Tal pirámide de poder debe hacer danzar por las mentes de los buenos másters imágenes de hordas de lobos, murciélagos y ratas, dirigidos por licántropos controlados a su vez por uno o más vampiros, cayendo sobre pueblos indefensos. Luchar contra tan terrible ejército para poder llegar a los líderes vampiros puede ser un reto para los Pj, especialmente si uno o varios de los licántropos son sus compañeros, bajo el poder de la mente de los vampiros.

Por supuesto, la naturaleza caótica de la mente de los vampiros evitará que estos ejércitos se organicen regularmente. Sólo los vampiros más antiguos, poderosos e inteligentes serán capaces de ello, básicamente como castigo contra pueblos que hayan desafiado su voluntad, o para atacar un pequeño templo y profanarlo, para que el vampiro pueda asaltarlo a placer. Seguro que un vampiro de tal poder es además un buen hechicero. Esta puede ser una buena aventura para Pj licántropos.

Estas expansiones pretenden ser nuevos peligros para los licántropos. Junto con cualquier otro que se le ocurra al máster, seguro que harán que los jugadores licántropos se lo piensen dos veces antes de convertirse en animales de batalla.

MUERTOS BASTANTE VIVOS

No son no muertos, pero no dejan de ser peligrosos

Por Jonathan Richards

Ilustraciones de Robert Klasnich

Una de las características más importantes de los clérigos en *AD&D* es expulsar no muertos. Y a medida que un clérigo va subiendo de nivel, va mejorando su habilidad, hasta que llega un momento en que las formas menores de criaturas no muertas pueden ser destruidas por la fuerza de su fe. Pero, dada la importancia de esta habilidad, ¿qué pasaría si un clérigo tropezara con un no muerto al que fuera incapaz de expulsar, fuera cual fuese su nivel?

Presentamos ahora dos criaturas y una poción a los que podríamos clasificar como *falsos no muertos*, es decir, tanto los monstruos como la persona que ha bebido la poción parecen no muertos, y pueden actuar como tales, pero el exorcismo más potente del mundo no tendrá ningún efecto sobre ellos.

Poción de esqueleto

El primero de los falsos no muertos no es una criatura, sino una poción que hace que quien la beba parezca un esqueleto animado. Este brebaje fue creado por Phomboullicos el Curandero, para ayudar a la reducción de fracturas. Una vez consumida, la poción hace que todas las partes del cuerpo del receptor se vuelvan invisibles, a excepción de los huesos. Esto facilita sobremanera la curación de las fracturas —que se ven claramente—, ayudando al traumató-

logo.

Otro uso de la poción en el que no cayó el ingenuo Phomboullicos es que permite al consumidor convertirse en un no muerto esquelético. A diferencia de otros tipos de invisibilidad —por ejemplo, los causados mediante hechizo o anillo— los efectos no desaparecen cuando quien lo haya tomado realice un ataque. Una vez bebida, los efectos de la poción persistirán durante 1d4 + 4 turnos. La ropa y armadura no se ven afectadas por la poción, así como cualquier otro objeto.

Hay varios puntos que vale la pena mencionar. Primero, el consumidor, a diferencia de un esqueleto (no muerto) de verdad, puede hablar sin ningún problema mientras duren los efectos de la poción. Dos, la invisible piel, músculos y grasa del consumidor impedirán que el esqueleto toque nada. Un observador astuto se dará cuenta de que los pies del esqueleto no tocan el suelo, la pelvis no toca el cojín sobre el que se apoya, las cosas parecen flotar ligeramente sobre las manos, etcétera. Finalmente, el polvo, la pintura, o cualquier otro elemento en polvo o líquido revelará la presencia de la carne invisible. Aquellos que quieran hacerse pasar por no muertos harán muy bien en tener estos puntos muy en cuenta.

Valor en PE: 200



CABALGA ESQUELETOS

Clima/terreno:	Cualquiera
Frecuencia:	Muy rara
Organización:	Solitario o pequeños grupos
Ciclo de actividad:	Cualquiera (generalmente nocturno)
Dieta:	Carnívora
Inteligencia:	Normal (8-10)
Tesoro:	Q x 10 en guarida, residual en grupo
Alineamiento:	Caótico malvado

Núm. aparición:	1-8
Clase de armadura:	4 (8 con huésped)
Movimiento:	9 (12 con huésped)
Dados de golpe:	1 + 4 (2 con huésped)
GAC0:	19
Núm. ataques:	1
Daño/ataque:	1-4 (0 según tipo de arma)
Ataque especial:	Sorpresa, veneno, control de grupo
Defensa especial:	Inmune a sustancias pegajosas.
Disfraz	
Resistencia a la magia:	Ninguna
Tamaño:	Pequeño (30 centímetros)
Moral:	Constante (11-12)
Puntos de experiencia:	420

Un *cabalga esqueletos* es una criatura con forma de araña, cuyas ocho patas segmentadas surgen de un cuerpo del tamaño y forma de un cráneo humano. Su brillante exoesqueleto tiene la textura y el color del hueso, ayudando a crear esta ilusión. Unas terribles mandíbulas se esconden tras el «mentón» del cráneo. Son retráctiles, así como las ocho patas.

El huesudo exoesqueleto evita que se escape el calor corporal, haciendo esta criatura invisible ante la infravisión. Un *cabalga esqueletos* con las mandíbulas y patas retraídas es en un 90 % indistinguible de un cráneo humano.

Dada su naturaleza arácnida, un *cabalga esqueletos* puede trepar por superficies escarpadas y moverse a velocidad normal a través de telarañas —incluso aunque sean mágicas—, aunque él no las puede crear. Es inmune a cualquier sustancia pegajosa, sea mágica o no, tal como los hechizos de tela de araña o la goma. Cuando se encuentre en esta forma, se emplearán las estadísticas antes citadas.

Sin embargo, el 75 % de los encuentros será con *cabalga esqueletos* «montados». En este caso, se emplearán las estadísticas entre paréntesis. Un *cabalga esqueletos* tiene la capacidad de controlar a un humano, semihumano o humanoide —el huésped— con quien se une. El proceso de unión es el siguiente: Un *cabalga esqueletos* usa sus mandíbulas y su afilada lengua para perforar el cráneo de un cadáver y devorar partes seleccionadas de su cerebro. Esto permite al *cabalga esqueletos* establecer conexiones con el sistema nervioso del muerto y animarlo a voluntad, incluso cuando ya no esté en contacto con el cuerpo. Sólo un huésped puede ser animado por un *cabalga esqueletos* cada vez. El proceso de unión dura dos turnos, y debe empezar en el plazo de una hora tras la muerte del ser.

Aunque un *cabalga esqueletos* puede gobernar a su huésped animado desde veinte metros de distancia —siempre que lo mantenga dentro de la línea de visión— es más normal que devore su cabeza y se siente sobre los restos del cuello, con las patas retraídas. Esto da al cuerpo la apariencia de un zombi. Un *cabalga esqueletos* sólo puede controlar a un cuerpo recién muerto, no puede activar a un esqueleto —que no tiene cerebro que devorar ni sistema nervioso al que unirse— ni a ningún tipo de muerto viviente. El huésped de un *cabalga esqueletos* es un cadáver animado, y no un muerto viviente, por lo que no puede ser expulsado por paladines ni clérigos.

Un cuerpo separado de su *cabalga esqueletos* permanecerá animado mientras éste le preste su completa atención, no pudiendo realizar ninguna acción que no sea caminar a MOV 6. Entrar en combate, moverse a toda velocidad, caer inconsciente, etcétera, romperán la unión. Un hechizo de Disipar magia lanzado sobre el *cabalga esqueletos* o el huésped (a partir de nivel 6) o cualquier otra forma de eliminar la magia será también capaz de disolver la unión. Una vez rota esta unión, no puede volver a ser establecida.

Un cuerpo cuya cabeza haya sido devorada por un *cabalga esqueletos* sólo podrá ser devuelto a la vida por un hechizo de Deseo. Sin embargo, puede ser animado como un zombi o (posteriormente) un esqueleto.

Combate: Los *cabalga esqueletos* montados generalmente atacan con el arma que tuviera su huésped. Esta conservará todos los bonus por magia que tuviera anteriormente, pero los cuerpos activados pierden todo bonus basado en la destreza o fuerza que hubieran tenido en vida. Se considerará que los *cabalga esqueletos* conocen el uso de toda arma de melée de una



mano. Las armas a dos manos se emplearán con una penalización de —2. No pueden emplearse armas de proyectil, dado que los *cabalga esqueletos* carecen de la coordinación y habilidad para emplearlas (pero un *cabalga esqueletos* montado puede emplear una ballesta como maza). Pueden hacer a los cuerpos huéspedes atacar mientras no los cabalgan, pero con una penalización de —2 dada la falta de perspectiva.

Un *cabalga esqueletos* montado no recibe ningún daño en combate hasta que su huésped ha sido destruido (emplea las estadísticas anteriores del cuerpo). Llegado este punto, el cuerpo se colapsa, demasiado dañado para seguir combatiendo o permanecer en pie, y el *cabalga esqueletos* se escabulle —si el enemigo es demasiado duro— o se acerca a corta distancia para morder.

Los *cabalga esqueletos* pueden morder en combate causando de uno a cuatro puntos de daño. Todo el que sea mordido deberá pasar una tirada de salvación contra veneno o perderá 2d4 puntos adicionales. Los *cabalga esqueletos* montados pueden saltar por sorpresa con un bonus de +2 en medio del combate (aunque el cuerpo caerá inanimado) a fin de morder a sus oponentes. Este bonus sólo se emplea si el adversario no conoce esta habilidad.

Hábitat/sociedad: Los *cabalga esqueletos* son animales carroñeros, y prefieren reclutar a sus monturas entre los caídos de un campo de batalla antes que atacar a un individuo en plena forma, pero no dudarán en saltar sobre él por sorpresa si piensan que tienen buenas posibilidades.

Los huéspedes siguen el proceso de descomposición. Este se ve enlentecido por una enzima segregada por el *cabalga esqueletos*, por lo que un cuerpo puede ser usado aproximadamente durante un mes. Llegado a este punto, el sistema nervioso está tan deteriorado que ya no puede ser activado, y el cuerpo servirá como comida para el *cabalga esqueletos*. Finalmente, el cuerpo será empleado como nido de 10 a 60 huevos y abandonado. En dos o tres semanas éstos eclosionarán en nuevos *cabalga esqueletos*, que pasarán sus primeros seis meses comiendo y creciendo. Llegado este punto serán adultos completamente desarrollados, con la habilidad de animar cuerpos.

Ecología: Los *cabalga esqueletos* no comprenden el concepto de «tesoro», pero sí las ventajas de las armas. Les encantan las gemas, tan brillantes y de tantos colores. La guarida de un grupo de *cabalga esqueletos* contendrá los cráneos de sus anteriores monturas, con fines de camuflaje. Así, los *cabalga esqueletos* podrán mimetizarse con el entorno, en caso de que alguien entre en la guarida. En este caso, obtienen un bonus de +2 al saltar y atacar, debido a la sorpresa.

Como dijimos anteriormente, son animales carroñeros que sólo raramente atacan a presas vivas. Es por esto que son seres de poca importancia... excepto para sus víctimas.

Clima/terreno:	Cualquiera
Frecuencia:	Rara
Organización:	Solitario
Ciclo de actividad:	Cualquiera
Dieta:	Carnívora
Inteligencia:	Baja (5-7)
Tesoro:	No
Alineamiento:	Neutral

Núm. aparición:	1 (5 % 2 o más)
Clase de armadura:	7
Movimiento:	1 (12 con esqueleto)
Dados de golpe:	2
GAC0:	19
Núm. ataques:	1
Daño/ataque:	Según tipo de arma
Ataque especial:	Parálisis/disolución
Defensa especial:	Inmune a electricidad Resistencia al frío Disfraz
Resistencia a la magia:	Ninguna
Tamaño:	Mediano (1,20 metros de diámetro)
Moral:	Constante (11-12)
Puntos de experiencia:	975

Un *fantasma de los bobos* es un ser ameboide, parecido a una babaza o una jalea gris. Es una burbuja traslúcida únicamente capaz de un movimiento limitado. Sin embargo, cuando cae sobre un esqueleto –normal, no un muerto viviente– puede unirse a los huesos como si se tratara de músculos y ligamentos, y emplear así al esqueleto como un medio de transporte. De este modo, el Fantasma consigue un movimiento de 12. Generalmente se encuentra a los fantasmas de los bobos montados sobre esqueletos, habiendo un 80 % de posibilidades de confundirlos con no muertos o zombis en putrefacción (el fantasma de los bobos estirado sobre los huesos puede confundirse con los restos del tejido).

Combate: Un fantasma de los bobos unido a un esqueleto puede emplear armas de mano, pero no escudos ni armadura. Además, su toque causa de 4 a 16 asaltos de parálisis a no ser que se pase el correspondiente tiro de salvación. Una vez paralizada la víctima, el fantasma fluye sobre ella, y sus secreciones ácidas disuelven la carne a un ritmo de 1d8 puntos de golpe por asalto. Este efecto sólo comienza cuando la víctima está completamente sumergida por el fantasma, ya que el ácido es inefectivo en pequeñas cantidades. Por este motivo, el fantasma no puede emplear su ácido en melée. Si la víctima consigue recobrar el movimiento antes de ser disuelta, puede quitarse de encima al fantasma y salir corriendo, ya que será inmune a su toque paralizante durante un día.

Durante este macabro festín, a medida que la carne es disuelta del cuerpo de la víctima se incrementa el tamaño de la criatura. Cuando aquélla se vea reducida a un esqueleto, el cuerpo de esta habrá doblado su tamaño, listo para dividirse en dos fantasmas de los bobos. Este proceso sólo necesita un asalto. Aquel de los dos que esté más cerca del esqueleto se unirá a él, tardando este proceso otro asalto.

Un fantasma de los bobos es inmune a todo tipo de ataques eléctricos. Los ataques basados en el frío sólo le harán la mitad del daño, pero los fantasmas son muy susceptibles ante el fuego o un calor muy intenso (dobla el daño), tratando de evitarlo en la medida de lo posible. Puede expulsarse a un fantasma disolviendo la carne de una víctima mediante la aplicación de fuego. Del mismo modo, un hechizo de *Curación* o *Curar enfermedad* obligará al fantasma a retirarse de su víctima. Estos hechizos no causarán ningún daño al monstruo.

Debe insistirse en que un fantasma de los bobos no es un no muerto, por lo que no puede ser expulsado por clérigos. De todas formas, es posible que un fantasma de los bobos caiga sobre el esqueleto animado de un no muerto. En este caso, será un mero pasajero, sin ningún control sobre éste. Un clérigo podrá expulsar al no muerto, pero el fantasma de los bobos tiene perfecto derecho a abandonarlo cuando lo desee, y buscar un nuevo transporte (probablemente el clérigo). Además, no tiene por qué ceñirse a esqueletos humanos, ni siquiera humanoides.



Cualquier criatura de dos o cuatro patas que mida de uno a tres metros puede ser empleada –fuera de estos límites, el fantasma estará demasiado comprimido para hacer fuerza o demasiado estirado–. En todo caso, el movimiento seguirá siendo 12.

En casos muy excepcionales, un fantasma de los bobos puede unirse a objetos de forma cilíndrica que le permitan moverse. Así, algunos palos pueden hacer el papel de «esqueleto» de emergencia, lo bastante bueno para moverse a mitad de velocidad. También las armas pueden ser unidas mediante el fantasma de los bobos, por lo que un grupo de Pj puede ver cómo una pila de espadas les ataca. De todos modos, estos casos son muy raros, ya que los fantasmas de los bobos prefieren los esqueletos.

Cualquier ser muerto y disuelto por un fantasma de los bobos no puede ser resucitado sin un hechizo de Deseo. Ahora bien, el esqueleto puede ser activado mediante un hechizo de Animar muertos.

Hábitat/sociedad: Los fantasmas de los bobos sólo pueden ser encontrados en el subsuelo. No soportan la luz solar, que deseca lentamente sus tejidos. Son criaturas solitarias, sin un sistema social. Si aparecen más de uno de golpe lo más probable es que sea debido a que uno más grande se ha dividido en dos (o más, dependiendo del tamaño de la víctima; un ogro tendría bastante carne como para que un fantasma se divida por tres).

Ecología: Los fantasmas de los bobos no entienden el concepto de dinero, por lo que no conservan tesoro. No pueden disolver el metal, y una armadura metálica pesa demasiado para que puedan moverla. Es por esto por lo que prefieren atacar a presas que no lleven armadura metálica. Cuando un fantasma de los bobos cambia de esqueleto suele abandonar muchos objetos valiosos, dado que lo único que le interesa es el esqueleto, y quizás alguna arma de mano.

Los fantasmas de los bobos son demasiado raros para ser tenidos en cuenta, a no ser que se junten en grandes grupos. Son principalmente predadores, pero pueden pasarse muchos días sin comer, y tampoco les desagrada la carroña.

MAS ALLA DE LA TUMBA

Tradiciones y leyendas sobre el wight, el wraith, y la momia

Por Tom Moldvay

Ilustraciones de Tom Baxa

Este es el tercer artículo de Tom Moldvay sobre el mundo de los no muertos, tras Out of the Shadows en el DRAGON norteamericano número 162, The Ungrateful Dead en el 138, y Hearts of Darkness en el 126. Le damos de nuevo la bienvenida a nuestras páginas, con esta nueva aportación a su galería del horror, que esperamos que sea del agrado de los lectores españoles.

Wight es una palabra alemana que significa «ser» o «criatura». A medida de los años, su uso se ha ido extendiendo a buenos o malos espíritus, hasta llegar a implicar connotaciones sobrenaturales.

En sajón tardío, *Unsele Wiht* significa «criatura increíble». En *Los cuentos de Canterbury*, Chaucer se refiere con esta palabra a los espíritus peligrosos: «Te escondo de los elfos y wightes», reza *El cuento de Miller*. El sacerdote inglés Robert Kirk, en *La mancomunidad secreta de elfos, faunos y hadas* (1691) asegura haber visto a éstos llegar de todas partes, «como duros y furiosos wights».

Parece que a los elfos no les importa que les llamen wight, según parece desprenderse de la poesía élfica citada por Robert Chambers en *Rimas populares de Escocia*.

«Dame ginebra, bruja de las hadas, y seré tu amigo día y noche.»

Una *bruja de las hadas* (Seelie Witch) es un wight del bien, un miembro de la corte de las hadas, que gobierna sobre las hadas buenas. A ninguna de ellas, sin embargo, le gustará que le llamen *bruja oscura* (Unseelie Witch), o bruja malvada, ser

que rinde homenaje a la corte oscura de las hadas maléficas.

Pero como muchos otros seres naturales, los wights, a lo largo del tiempo, han dejado de ser considerados por su faceta positiva para ser sólo vistos por su lado malvado. Se han ido convirtiendo en seres maléficos surgidos de la oscuridad. J. R. R. Tolkien los trata de esta forma en *El Señor de los Anillos*, cuando Frodo es atacado por los *barrow wight*.

En los juegos AD&D y D&D de TSR, los *wraiths* son básicamente wights muy poderosos. La etimología de ambas palabras es similar. Wight viene del anglosajón *wiht*; *wraith* del escocés del sur *warth*, que a su vez descende del noruego *vorth*, de *ha*: vigilar o guardar. Ambas palabras denominan ahora a seres del folclore inglés, y Tolkien reconoce su deuda a esta cultura cuando denomina a los terribles seres que persiguen sin cesar al anillo único *wraiths del anillo*: los nazgul.

La palabra *Momia* procede del francés «mumie», que la adoptó del árabe «mumiya»: cuerpo embalsamado. Esta palabra entró en el lenguaje a partir de la campaña de Egipto de Napoleón en 1798, que creó una locura en Europa —es decir, en el mundo entero— por las antigüedades egipcias. Las momias no muertas de AD&D provienen de las leyendas que rodearon a estos egiptólogos, y más directamente de las películas de serie B.

A pesar de estas diferencias, wights, wraiths y momias tienen una cosa en común: la creencia primitiva de que el cuerpo, de alguna manera, sigue vivo dentro de la tumba. Esta idea se observa muy claramente en los enterramientos egipcios.



Comenzó en Egipto...

La creencias tradicionales egipcias afirmaban que en un difunto hay, básicamente, dos formas espirituales llamadas *ka* y *ba*. Creían que el *ka* permanecía en la tumba —para ser exactos, en el cuerpo momificado— y era la forma que recibía las ofrendas funerarias.

Aparentemente, el *ka* representaba la fuerza vital del individuo. Se creaba en el momento de su nacimiento, y permanecía junto a él no sólo durante toda la vida, sino más allá, viviendo en la tumba. A menudo se referían a los muertos como «aquellos que están con sus *ka*», y a la cripta como «la casa del *ka*». La gente corriente tenía un sólo *ka*, pero los dioses o emperadores podían poseer varios.

De ahí se deriva la importancia de conservar los cuerpos. Contra más intacto estuviera, mejor hogar sería para el *ka*. Las pirámides y demás estructuras funerarias del antiguo Egipto no eran monumentos, sino casas para el alma. Cuanto más rico fuera el difunto, mejor casa quería para la eternidad... y los más ricos eran los faraones.

Es decir, creían que el alma vive en la tumba. Puede que esta creencia se originase en los entierros más antiguos, hallados en el desierto, lejos del Nilo. La arena seca los cuerpos y ayuda a su conservación, al mismo tiempo que absorbe la licuefacción que acompaña a toda putrefacción. Quizá tras una tormenta de arena que dejara al descubierto una tumba anterior, los egipcios observaron que un cuerpo enterrado durante varios siglos en el seco desierto estaba mejor conservado que un cadáver de pocos días a las orillas del Nilo. No es sorprendente que naciera de aquí la creencia de que los cuerpos vivían en sus tumbas.

Una vez establecida esta teoría, el resultado obvio era pretender dar la mejor casa posible a los seres queridos difuntos. Las cámaras de enterramiento se fueron sofisticando más y más. Llegó un momento en que empezaron a construirse las pirámides, para albergar a los hijos del dios sol: los faraones. Tal esfuerzo no pudo mantenerse mucho tiempo. Las tumbas de época posterior fueron de dimensiones mucho más reducidas. De todos modos, las construcciones perforadas en la roca viva del Valle de los Reyes son obras realmente... faraónicas.

Esto sólo se lo podían pagar nobles y faraones. El resto tenía que conformarse con tumbas normales. Eso sí, con todos los medios para asegurarse el máximo confort en la otra vida.

Los difuntos conservaban los objetos utilizados en vida. Se solían enterrar ropas, herramientas, armas, cosméticos, incluso juegos. Se han encontrado auténticos banquetes preparados a disposición del cadáver. Los ritos funerarios, dirigidos por los sacerdotes, aseguraban el bienestar de los muertos en la vida futura.

Cada tumba, sarcófago o ataúd tenía dibujada una pequeña puertecita, por la que el muerto podía salir para recoger estas ofrendas. Una vez invocada la magia adecuada, el *ka* podía pasar a través de piedra o madera. Esto era posible porque el difunto era ahora espíritu, y la puerta, una abertura mágica.

En las primeras épocas, las ofrendas a los muertos lo eran de verdad. Con los ricos faraones se enterraron cestos de comida, carros completos, los mejores caballos, esclavos de servicio doméstico, y cosas así. Estos regalos, por supuesto, eran muy caros, y llegó un momento en el que era imposible incluirlos en cada entierro sin arruinar a la nación.

La magia vino al rescate. Los mismos bienes podían incluirse como maquetas, o dibujados en la pared. Así, las tumbas comenzaron a contener soldaditos o sirvientes en miniatura, maquetas de barcos y carros, o incluso minúsculas cestitas de comida. Es por esto que las escenas pintadas en las paredes no tenían finalidad decorativa, sino facilitar al difunto estos bienes y servicios en el más allá. Así, se pintaban

escenas representando todas las fases de la preparación de comida, desde plantar o cazar hasta la cocción o el servicio.

Se creó un estilo propio para esto, que tenía más en cuenta la esencia de las cosas que una presentación real de éstas. Los perfiles tenían unos ojos enormes, para representar cuán importante es el sentido de la vista. Un faraón se dibujaba más grande que los nobles, a su vez, éstos, más grandes que los siervos, continuando en la muerte las distinciones de la vida.

El final lógico en la evolución de esta magia fue simplemente escribir los nombres de los objetos sobre las paredes de la tumba o en rollos de papiro que se podían enterrar con el cuerpo. La escritura egipcia, evolucionada desde los pictogramas, tenía un sentido mágico. Cincelar o escribir el nombre de una persona no era simplemente citarla, sino que implicaba convocar mágicamente su presencia en la tumba.

Y, por supuesto, se tomaron medidas para evitar el saqueo de las tumbas. Esto podía privar a los muertos de sus bienes por toda la eternidad. Las tumbas se llenaron de trampas, aunque los egipcios confiaban más en las maldiciones escritas en las paredes. Igual que en el caso anterior, esta escritura se consideraba mágica, y los efectos de su hechizo continuarían mientras se conservara.

Pero un cuerpo acaba corrompiéndose, no importa cuán bien esté momificado. Para evitar esto, los sacerdotes invocaban más magia. Se introdujeron en las tumbas estatuas de tamaño natural, para que el *ka* pudiera emplearlas como hogares alternativos. Con el mismo objetivo se incluyeron dibujos muy detallados de los difuntos, o máscaras faciales. Como último recurso, se grababan y escribían repetidamente los nombres de los difuntos. Si no tenía nada más a mano, un *ka* podía habitar en la escritura.

Así, la peor maldición que podía ocurrírsele a un egipcio era destruir las estatuas de una persona y borrar su nombre de toda referencia. De este modo su espíritu se vería obligado a vagar por toda la eternidad, sin poder gozar jamás del descanso eterno.

La segunda forma espiritual de la persona es el *ba*, generalmente representado como un pájaro de cabeza humana. Así es como el espíritu puede volar fuera del cuerpo. El *ba* abandonaba al cadáver en el momento de la muerte, libre para viajar. En la mitología más arcaica, marchaba al lado del sol, volviendo con el *ka* al caer la noche. Según la más reciente, viajaba al otro mundo para ser juzgado por Osiris y, con un poco de suerte, gozar de la eternidad.

Notas para monstruos

El monstruo que se deriva de este artículo, aunque en esencia es similar al de las reglas de la segunda edición de *AD&D*, sufre unas pequeñas modificaciones:

1. «Tesoro» indica un porcentaje (el antiguo «% en guarida») y un tipo. Por ejemplo, «50% A» significará un 50 % de posibilidades de que un monstruo elegido al azar tenga un tesoro de tipo A.

2. La subcategoría de «Ecología» ha sido eliminada, ya que carece de sentido al ser aplicada a no muertos.

KA

Clima: Desierto, ríos, subterráneos

Frecuencia: Muy rara

Organización: Solitaria o en pequeños grupos

Ciclo de actividad: Nocturno

Dieta: Alimento espiritual

Inteligencia: Media a genio (8 — 18)

Tesoro: 50% A

Alineamiento: Neutral legal

Número apariciones: 1 a 2 — 12

Clase de armadura: 1

Movimiento: 9

Dados de golpe: 9 + 6

GACO: 11

Número ataques: 1

Daño/Ataque: 2d10

Ataque especial: Miedo Escribir hechizos

Maldición Animar estatuas

Defensa especial: Resistencia a las armas

Resistencia a la magia: No

Tamaño: Mediano (1,50 — 2,10 m)

Moral: Fanática (20)

P.e.: 14.000

Un *ka* es una especie de supermomia. Una vez fue noble, rey o faraón. Tras su muerte, el cuerpo momificado continuó viviendo en la tumba, como un monstruo no muerto. No es necesariamente malo. Sólo atacará si las ofrendas de la tumba se ven amenazadas, o si está siendo controlado por un clérigo. Tiene el aspecto de una momia normal.

Combate: Tal y como una momia, posee una fuerza sobrenatural que hace que sus golpes causen más daño de lo normal. Sin embargo, en vez de una gangrena, el impacto de un *ka* deposita una maldición sobre su víctima. Los másters pueden crear sus propias maldiciones, o tirar por la tabla siguiente (con un dado de 20). Las maldiciones persistirán hasta ser eliminadas.

1 a 3: Mala suerte. A partir de ahora, las tiradas para el maldito serán: —1 para 1, —2 para 2, —3 para 3.

4 a 7: Toque marchito. Un brazo o pierna se secan, quedando inútiles (4 = brazo derecho, 5 = brazo izquierdo, 6 = pierna derecha, 7 = pierna izquierda). La pérdida de una pierna reduce el movimiento en 3.

8 a 11: Mutación. Una parte del cuerpo muta a cualquier otra forma (8 = pierna, 9 = torso, 10 = brazo, 11 = cabeza).

12 a 14: Alteración. Un atributo escogido al azar disminuye en 1.

15 a 18: Hechizo de muerte. Los siguientes ataques producirán un daño extra (15 = + 1, 16 = + 2, 17 = + 3, 18 = doble daño).

18 a 19: Objeto maldito. Un objeto mágico, escogido al azar, pierde sus beneficios con 19. Con 20, el objeto se convierte en maldito (deberá emplearse el más aproximado según las tablas de tesoros. Por ejemplo, una espada + 3 se convertirá en una espada maldita — 2).

Así como con las momias, la mera visión de un *ka* puede causar Miedo y Rechazo en cualquier criatura. Deberá realizarse un tiro de salvación contra hechizos, o la víctima quedará paralizada por el miedo durante 1 a 6 asaltos. No hay bonus a esta tirada.

Sólo puede herirse a un *ka* mediante armas mágicas, que a su vez sólo harán la mitad del daño. Sueño, Hechizar, Retener, el frío, el veneno, la parálisis, el polimorfismo y la electricidad no le afectan. El fuego o el agua bendita sólo le harán la mitad del daño. Un hechizo de Animar Muertos convierte al *ka* en un humano normal —guerrero de nivel 10— a no ser de que el *ka* pase la tirada de salvación contra hechizos.

Los *ka* tienen una habilidad mágica limitada. Cualquier palabra que escriban deberá considerarse como un hechizo de Ordenar. Tardan un asalto completo en escribir cada una de estas palabras. Los personajes no necesitan leerlas para que el hechizo surta efecto.

El *ka* puede fragmentar su espíritu. Cada uno de estos pedazos puede habitar unas estatuas especiales de piedra que se encuentran dentro de su tumba. Deberán considerarse como gólems de piedra. Un *ka* puede habitar de 1 a 4 estatuas simultáneamente. Si el cuerpo momificado del *ka* es destruido, éste pervi-

virá dentro de las estatuas. Dentro de éstas, el ka ya no será capaz de emplear sus poderes de Maldición o Escritura Ilusoria, y puede ser afectado por ataques a los que su forma momificada es inmune. Obsérvese que el ka sólo puede activar las estatuas que se encuentran en su tumba.

También puede pasar a través de ciertas puertas espirituales grabadas en piedra o madera, o dibujadas en la pared al enterrar el cuerpo. Puede pasar a través de una puerta espiritual grabada en la roca, atacar al grupo y retirarse acto seguido a su tumba.

Un clérigo tendrá la misma posibilidad de exorcizar a un ka que a un vampiro.

Hábitat/Sociedad: Dado que fue un ser vivo, guardará alguna simpatía con determinados grupos sociales, especialmente con su raza y nación. Así, un ka humano sentirá una determinada afinidad hacia los humanos, uno enano hacia los enanos, etcétera. Este sentimiento será aún más fuerte si, en opinión del máster, el ka y el personaje comparten una misma cultura.

Si no se ha intentado despojar su tumba, puede aplacarse la ira de un ka mostrándole reverencia y dejando alguna ofrenda funeraria adicional. Estos regalos puedan variar desde simples alimentos hasta los más ricos tesoros. Si el máster lo decide, un ka aplacado de esta forma puede llegar a responder preguntas, en forma de «sí» o «no». A mayores ofrendas, más dispuesto se sentirá a colaborar.

Generalmente se entierra solos a los más ricos. Es por esto que el ka generalmente aparece como una criatura solitaria. Sin embargo, a veces se han unido muchas tumbas en una sola a fin de desanimar a posibles ladrones. En este caso, la tumba estará defendida por un grupo completo de kas.

Grettir y el fantasma de Glam

Otro tipo de no muerto camina sobre la Tierra en la saga de Grettir, una leyenda islandesa. Grettir «El Fuerte» fue un proscrito en tiempos vikingos, perseguido por múltiples asesinatos. Pasó la mayor parte de sus días huyendo, hasta que por fin murió. Su leyenda, aunque con un fondo histórico, ha sido modificada al pasar de boca en boca por tantas generaciones.

Se cuenta de un islandés que se llamaba Thornhall Grimsson que tenía mucha dificultad en conservar a sus pastores. Algunos eran heridos, y otros huían, pues un ser malvado acechaba entre los pastos. Así que Thornhall contrató a Glam, un hombre grande y fuerte que no temía a nada, pero que a menudo tenía problemas por su fuerte temperamento.

Glam comenzó a trabajar como pastor. Su voz era fuerte y desagradable. No iba a misa ni creía en Dios, y era soberbio y malhumorado. Nadie le quería, pero conservaba a todas las ovejas.

Y llegó la Nochebuena. Le habían explicado que no debe comerse la víspera de Navidad, por respeto,

pero no hizo caso. Y tras pegarse un gran banquete, marchó.

Parecía de noche. El viento soplaba a través de una fuerte nevada, cada vez más violenta. Glam no volvió por la tarde. Sólo cuando la tormenta hubo amainado, pudo comenzarse su búsqueda.

Le encontraron en el camino del valle. Las peñas estaban quebradas a su alrededor, como resultado de una terrible pelea. Glam estaba muerto, y su cuerpo ennegrecido e hinchado, hasta el tamaño de un buey. Todos pensaron que el maléfico espíritu que había estado matando al ganado había terminado también con Glam. Como era demasiado pesado no pudieron llevarlo hasta la iglesia, y se contentaron con cubrir su cuerpo con un túmulo de piedras.

Las gentes del lugar no tardaron mucho en darse cuenta que Glam no descansaba en paz en su tumba. Muchos hombres fueron atacados, algunos incluso heridos gravemente. Otros cayeron inconscientes y perdieron sus cabales. Por las noches, el cadáver animado trataba de penetrar en las casas. Muy pronto, el rebaño de vacas de Thornhall fue aniquilado. El pánico cundía por el distrito.

Un forastero llamado Thorgaut llegó entonces a casa de Thornhall, buscando trabajo como pastor. No tenía miedo al fantasma de Glam, y se reía de las historias. Un día marchó a por el ganado y ya no regresó. Encontraron su cadáver sobre el túmulo de Glam, con el cuello, y cada uno de los huesos de su cuerpo, rotos.

Glam se volvió peor que nunca. La gente huía del distrito. Los establos de Thornhall estaban desiertos, y todo ganado que quedara atrás moría a manos del inquieto espíritu.

Y entonces Grettir el Fuerte llegó en sus viajes a casa de Thornhall, pidiendo permiso para pernoctar. Thornhall se lo dio, agradecido. Cuando había transcurrido una tercera parte de la noche, Grettir oyó un fuerte ruido. Algo rondaba alrededor de la casa, caminando sobre el techo de la sala. De repente, el ruido se trasladó hacia la puerta. Esta se abrió de repente, y Grettir vio a Glam, negro e hinchado, con una cabeza enorme como la de un goblin.

Grettir se lanzó contra los brazos del fantasma, lo atrapó por la cintura y apretó con toda su fuerza. El monstruo intentaba huir, pero Grettir consiguió evitarlo. La pelea redujo la sala a añicos antes de que Glam, con un esfuerzo desesperado, forzara a Grettir a retirarse hacia el porche.

Grettir cambió de táctica, soltando su presa sobre el monstruo. Glam no esperaba esto y cayó de espaldas, golpeando el dintel de la puerta con el hombro y derribando el techo de la casa.

El monstruo miró fijamente a Grettir. Este sintió cómo su corazón se encogía ante tales ojos. Nunca había visto tanta maldad en una sola criatura.

Entonces habló Glam: «Sólo serán tuyos la mitad de la fuerza y valor de corazón que te fueron decretados tras la batalla de esta noche. A partir de ahora, sólo conocerás el exilio. Tus acciones resultarán malvadas, y tu espíritu guardián te dará la espalda. Vivirás fuera de la Ley, y siempre solo.»

El miedo que había caído sobre Grettir le abandonó. Desenvainó su espada y decapitó al monstruo. Entonces, junto con Thornhall, redujeron a cenizas al cuerpo de Glam, y envolvieron éstas en una piel, que enterraron lejos del camino de hombre y bestia. Sin embargo, en los años que vinieron, Grettir vio cumplirse la maldición de Glam.

Angredem

Clima/Terreno: Cualquiera, especialmente subártico y subterráneo

Frecuencia: Rara

Organización: Solitaria o en pequeños grupos

Ciclo de Actividad: Nocturno

Dieta: No



Inteligencia: Normal
Tesoro: 20% A
Alineamiento: Cualquiera malvado
Número apariciones: 1 o 2 — 16
Clase de armadura: 5
Movimiento: 12
Dados de golpe: 4 + 4
GACO: 14
Número ataques: 1
Daño/Ataque: 1d6 + 2
Ataque especial: Miedo Debilidad
Defensa especial: Inmunidad a algunos hechizos
Resistencia a la magia: No
Tamaño: Medio (1,50 — 2,10 m)
Moral: Fanática (20)
P.e.: 1.400

El Angreden proviene de la mitología medieval inglesa. Su nombre significa «el estado o condición del miedo» o «lleno de miedo». Es el cuerpo animado de alguien muerto por una maldición, que abandonó esta vida tan lleno de odio y cólera que no puede mantenerse en su tumba. Su forma es la de un cuerpo hinchado y ennegrecido, con una enorme cabeza.

Combate: Poseen una fuerza de 18, con lo que obtienen un +1 al ataque y +2 al daño en combate (ya incluido en sus características). Su toque equivale a un hechizo de Debilidad. Aquellos que reciban uno de sus impactos deberán pasar una tirada de salvación contra hechizos o perderán temporalmente un

25 % de su fuerza (redondeando hacia abajo). La mirada del Angreden actúa como un hechizo de Miedo. Sus ataques no son en absoluto sofisticados, consistiendo básicamente en ataques físicos mediante porras o golpeando con piedras.

Son inmunes a Sueño, Hechizar, Retener, el frío, el veneno, paralización o muerte mágica. Un hechizo de Animar Muertos lo destruirá. Un clérigo tendrá el mismo porcentaje en expulsar a un angreden que a un wight.

Hábitat/Sociedad: Incluso muertos, tienen problemas para actuar en grupo. Suelen moverse solos, aunque pueden agruparse en bandas para protegerse mejor. Estos grupos son, dado su carácter, hervideros de peleas.

Un angreden puede ser legal, caótico o neutral, pero siempre será malo. El único motivo de su existencia es gritar al mundo su rabia insensata. Hará daño por el mero gusto de hacerlo, y si no puede matar a nadie destruirá todo lo que tenga a la vista.

Nota: Una idea para un módulo. Un máster puede crear un angreden con poder de Maldición antes de ser destruido. Esta maldición actuaría como si de una profecía se tratase, y sólo puede ser destruida mediante un hechizo de Extirpar Maldición. Por ejemplo, un angreden puede gritar a un personaje «los caballos morirán bajo tu mano», haciendo que no pueda cabalgar hasta que se levante la maldición. En caso de

que pueda maldecir, los puntos de experiencia de un angreden pasarán de 1.400 a 2.000.

El asalto del túmulo

Gests Pattr Bardarsonar (la saga de Gests Bardson) se acerca más a la idea de un cuento al amor de un fuego que a una leyenda épica. Cuenta cómo el héroe Gest ataca un túmulo para enfrentarse con Raknar, rey de los no muertos.

En esa época (995 a 1.000 d. C.), Noruega se encontraba bajo el reino de Olaf Tryggvason. La víspera de Navidad el rey se encontraba sentado en su trono, presidiendo una fiesta de la corte.

Todo el mundo bebía alegremente. De repente, un hombre alto y de aspecto malvado hizo su entrada dentro de la sala. Su piel era negruzca, y sus ojos brillaban entre su barba oscura y su gran nariz. Vestía corta de malla y un yelmo, y una espada estaba ceñida a su cintura. Un collar de oro rodeaba su cuello, y un brazalete del mismo metal su brazo. Caminó hasta el trono real, ante el asombro general. Nadie dijo ni una palabra al forastero.

El hombre permaneció unos segundos delante del rey, y entonces habló: «Vine pensando que tan grande y noble señor me ofrecería hospitalidad. Pero aún así voy a ser desprendido. Ofrezco la propiedad de estas joyas a aquel que ose tomarlas.»

Entonces marchó de la sala, dejando tras de sí un horrible hedor. Todos los perros de la corte murieron, excepto el del Rey, Vigi, y el de Gest, Snati, y muchos de los presentes cayeron desmayados.

«Gests, ¿quién crees que será este hombre?», dijo el rey.

«Jamás lo he visto», replicó éste, «pero mis compañeros cuentan a veces la historia de un rey llamado Raknar, y creo reconocerlo en este hombre. Pero este rey fue enterrado en Helluland, en Raknarsolda.»

«Esto te pido entonces, Gest», respondió entonces el rey Olaf Tryggvason. «Consigue estos tesoros.»

Gest se preparó para el viaje. El rey le regaló cuarenta zapatos de hierro, forrados de peluche, y convenció a un sacerdote cristiano, Jostein, para que le acompañara. El rey tenía en muy alta estima al sacerdote, pero Gest no confiaba demasiado en él, ya que aún seguía la fe de sus antepasados.

Dijo el rey a Gest: «Este hombre te dará una prueba suprema de coraje, justo cuando más falta te haga.»

«Pues entonces que venga.»

También le ofreció una espada de un único filo, diciéndole que mordería cuando fuera necesario, y una antorcha que se iluminaría con sólo mantenerla en alto. «Te hará falta en la guarida de Raknar. Pero ten cuidado de no demorarte demasiado, pues se irá consumiendo.»

Gest y sus hombres costearon hacia el norte, pasando Halogoland y Finnmark, hasta llegar a Hafnsbota. Entonces viraron al oeste hasta llegar a las desiertas costas de Groenlandia. Ahí les alcanzó el frío, forzándoles a invernar.

Partieron al llegar la primavera, cada hombre cargando sus propias provisiones. Primero siguieron la costa, sentido este/sudeste. Después se internaron tierra adentro.

Encontraron primero glaciares, y después campos de lava. Calzaron entonces los zapatos de acero que les había dado el rey, pero... eran veintidós hombres. Nadie había pensado en traer zapatos para el sacerdote, que no podría caminar por la lava sin abrasarse los pies.

«Ven aquí, sacerdote», dijo Gest, «siéntate en mi mochila.»

Y así caminó Gest durante tres días. Llegaron entonces a la orilla del mar. Delante de ellos se alzaba una gran isla, unida a la costa por unos arrecifes que surgían con la marea baja. Al entrar en la isla, se encontraron con un enorme túmulo funerario.



Gest puso a sus hombres a cavar en el túmulo. Al caer la tarde habían abierto una buena brecha, pero al querer continuar por la mañana siguiente vieron que se había cerrado. El segundo día pasó exactamente lo mismo.

El tercer día, el sacerdote observó los trabajos desde el borde del agujero. Montó guardia durante toda la noche, armado con agua bendita y su crucifijo. Al llegar la medianoche, vio cómo Ragnar le invitaba a bajar, tentándolo con ricos presentes. Pero se mantuvo inmóvil. Muchas criaturas maravillosas se le aparecieron. Algunas trataban de asustarle, y otras de engañarlo, pero Jostein se mantuvo inmóvil. Y así llegó el alba.

Los hombres ayudaron a Gest a descender al agujero. Este conducía a una caída de cincuenta metros sobre el suelo del túmulo. Gest ceñía la espada de un solo filo, y llevaba la antorcha mágica, que se iluminó tan pronto como tocó el suelo.

Las tinieblas se iluminaron. Gest pudo ver al buque *Slodi*, tripulado por quinientos hombres. Trepó a cubierta, y los marineros que un segundo antes parecían que iban a saltar sobre él quedaron inmóviles. Pero sus ojos brillaban, y sus narices temblaban. Con la espada del rey, Gest cortó todas las cabezas, y la hoja parecía que estuviera hendiendo agua.

Entonces Gest se lanzó en búsqueda de Raknar. Una puerta llevaba hacia las profundidades de la Tierra, y allí esperaba éste, sentado en un trono. Tan mal emanaba del rey de los no muertos que era difícil mantener la mirada sobre él. El horrible hedor invadía el ambiente, y un frío mortal calaba los huesos. Un cofre lleno de oro se abría a los pies de Raknar, que conservaba su collar y brazaletes. Seguía ataviado con su yelmo, su cota de malla y su espada.

Gest se acercó a Raknar y le saludó con respeto, como debe saludarse a los reyes, y éste inclinó la cabeza como respuesta.

«Es cierto que eres un hombre famoso», dijo Gest. «He viajado muchos kilómetros para visitarte en tu hogar. Y estoy cierto que me recompensarás por mi viaje, dándome tus tesoros. Así podré cantar alto y fuerte la historia de tu magnificencia.»

Raknar giró la cabeza cubierta por el yelmo hacia Gest. Este le quitó entonces el yelmo y la cota de malla, sin encontrar ninguna resistencia. Cogió entonces Gest todos los tesoros de Raknar excepto la espada. Pero tan pronto como intentó tocarla, ¡Raknar se le lanzó encima!

La antorcha mágica estaba ya casi consumida. Raknar se transformó en troll, consiguiendo dominar a Gest. Este vio llegada su última hora. Los muertos del barco se alzaron en armas. Llamó entonces Gest a su padre Bard, que tenía poderes sobre todos los trolls. Y Bard acudió a la llamada pero nada pudo hacer, pues los muertos le mantuvieron alejado de su hijo.

Entonces Gest juró ante el Creador del Cielo y la Tierra que aceptaría la fe cristiana que profesaba el rey Olaf si escapaba con vida del túmulo, e invocó la ayuda del rey. De repente, éste irrumpió en la sala armada con una gran luz, que hizo retroceder a todos los muertos. Esta visión causó que Raknar perdiera toda su fuerza, con lo que Gest pudo cortar la cabeza con la espada que le regalara el rey. Terminado el combate, Olaf desapareció.

Fuera del túmulo, los hombres corrían aterrorizados, golpeándose entre sí... a excepción del sacerdote. Este nunca soltó la cuerda, y así pudo sacar al Gest fuera del agujero, junto con todo el tesoro. Entonces ambos acudieron a donde los hombres peleaban unos con otros. Bastaron unas rociadas de agua bendita para que recuperaran sus sentidos.

Mientras los hombres se preparaban para partir, la tierra comenzó a temblar. El mar se levantó sobre los arrecifes en tal terrible tempestad que casi inunda la isla. Los hombres no eran capaces ya de encontrar el camino hacia la costa, y Gest envió a su perro Snati a buscar el rastro. Pero el animal no pudo luchar con-

tra la magia de Raknar, y pereció ahogado. Esta fue la pérdida más dolorosa que sufriera Gest.

Entonces avanzó Jostein, crucifijo en mano, lanzando agua bendita sobre las olas. Y el mar se abrió, permitiendo que los hombres llegaran a la costa.

Gest presentó todo el tesoro ante el rey, y le dio cuenta de su aventura. Entonces fue bautizado, tal como había prometido en el túmulo.

Esa misma noche, Gest soñó que su padre Bard se le aparecía: «No debiste abandonar la fe de tus antepasados. Por esto, vas a perder tus ojos.»

Bard tocó entonces los ojos de Gest, que sintió que estallaban en fuego. Tan grande fue el dolor que murió, llevando aún su ropa bautismal. Esta fue la pérdida más dolorosa que sufriera el rey Olaf.

Rey Wight

Clima: Cualquiera, generalmente subterráneo

Frecuencia: Muy rara

Organización: Solitario. Puede tener seguidores

Ciclo de actividad: Nocturno

Dieta: Carnívoro, seres vivos

Inteligencia: Excepcional (15)

Tesoro: 50% A

Alineamiento: Legal malvado

Número apariciones: 1

Clase de armadura: —1

Movimiento: 12

Dados de golpe: 12 + 23 (77 pg)

GACO: 4

Número ataques: 3/2 por tipo de arma o 1 por toque

Daño/ataque: 1d8 + 5

Ataque especial: Absorber energía Control de wight
Hechizos Terremotos Objetos mágicos

Defensa Especial: Inmunidad a algunas armas y hechizos

Resistencia a la magia: No

Tamaño: Mediano (1,80 — 2,10 m)

Moral: Fanático (20)

P.E.: 30.000

Un rey wight era en vida un rey poderoso y malvado, que al llegar el momento de la muerte continuó manteniendo su soberanía, ahora sobre las filas de los muertos vivientes. A menudo esta muerte es voluntaria, un autosacrificio para conseguir la vida eterna.

En apariencia un cadáver bien conservado, puede llegar a ser confundido con un ser vivo por la noche o con luz artificial. Suele llevar sus armas y armadura favoritas, y a menudo se adorna con ricas joyas. Pero aunque parezca vivo, el hedor de la tumba le sigue allá donde quiera que vaya.

Combate: Luchará en la muerte como lo hizo en vida. Se protege con una cota de malla + 3 y blande una espada + 2 (cualquier otra combinación es posible). Un rey wight fue un humano excepcional, al que



la muerte no ha despojado de sus excelentes características. Estas pueden ser: FUE 18/50, DES 17, CON 16, INT 15, SAB 13, CAR 15 (sólo hacia no muertos). Estas características y los objetos mágicos mencionados ya han sido incorporados en las estadísticas anteriores.

Un rey wight consigue muchas habilidades especiales al convertirse en no muerto. Un ataque con éxito puede llegar a hacer perder dos niveles a una víctima, como si fuera un vampiro. Si el rey wight consigue chupar todos los puntos de vida de su objetivo, éste se convertirá en un wight completo, bajo el control de su monarca.

Un rey wight puede también lanzar hechizos de Fuerza Fantasmal y Confusión, con una cadencia de uno por asalto, sin límite. Puede teleportarse una vez al día, pero sólo desde o hasta su túmulo. Cuando es destruido, se genera un efecto similar a un hechizo de clérigo de nivel 14 Terremoto, con su epicentro en el cuerpo del rey. Como generalmente se les encuentra en tumbas subterráneas, este hechizo suele ser especialmente peligroso.

Hablamos de un ser tan peligroso, que todo ser de nivel inferior al suyo deberá pasar una tirada de salvación contra hechizos o huir poseído por el pánico. Los siguientes hechizos o ataques no surgen ningún efecto contra el rey wight: Hechizar, Sueño, Debilidad, Polimorfismo, frío, electricidad, locura y Muerte Mágica. Un hechizo

de Animar Muertos convertirá al rey wight en un guerrero normal de nivel 12, a no ser que pase una tirada de salvación.

Todo intento de un clérigo de expulsar a un rey wight deberá computarse según la columna de «especial». Un rey wight sólo puede ser herido por armas mágicas.

Hábitat/Sociedad: Los reyes wight mantienen su corte aún después de muertos. A menudo lo rodean sus fieles guerreros, a los que ha convertido en wights y mantienen bajo su control. Suelen viajar a otros reinos para ostentar sus riquezas y tentar a héroes para que encuentren su guarida. Pueden parecer a veces graciosos y hospitalarios, pero tales apariencias son realmente ilusorias. Un rey wight odia desprenderse de las más ínfima parcela de su tesoro, y su único motivo para tentar a los héroes es atraparlos en su reino subterráneo, y convertirlos en nuevos esclavos wight.

Rey wraith

Clima: Cualquiera, generalmente subterráneo

Frecuencia: Muy rara

Organización: Solitario. Puede tener seguidores

Ciclo de actividad: Nocturno

Dieta: Carnívoro, seres vivos

Inteligencia: Genio (17)

Tesoro: 50% H

Alineamiento: Legal malvado

Número apariciones: 1

Clase de Armadura: —5

Movimiento: 12/36 si va montado

Dados de golpe: 15 + 27 (95 pg)

GACO: —1

Número ataques: 2/1 por tipo de arma o 1 por toque

Daño/Ataque: 1d8 + 10

Ataque especial: Mirada de absorber energía
Control de wraith Hechizos Objetos mágicos

Defensa especial: Inmunidad a algunas armas y hechizos

Resistencia a la magia: 20 %

Tamaño: Mediano (1,80 — 2,10 m)

Moral: Campeón (15/16)

P.e.: 32.000

Los reyes Wraith eran individuos con tanto miedo a la muerte que firmaron impíos pactos con dioses del mal. Pensaban lograr la inmortalidad, pero lo que consiguieron fue convertirse en monstruos no muertos. Sus cuerpos se han desvanecido, y bajo su armadura sólo se esconden dos horribles y brillantes ojos rojos.

Combate: Un rey wraith luchará tal como lo hizo en vida. Se protege con una armadura de placas + 3 y ciñe una espada + 4 (de cualquier tipo). Sus características son extraordinarias —FUE 18/00, DES 17, CON 17, INT 17, SAB 15, CAR 17 (sólo hacia no muertos)— Estas características y los objetos mágicos ya han sido incluidos en las estadísticas anteriores.

Un rey wraith puede drenar niveles simplemente con su mirada, con una cadencia de un nivel por asalto, a una víctima situada a menos de diez metros en línea de visión. Esta tendrá derecho a una tirada contra rayo. Una víctima que pierda todos sus puntos de vida se convertirá en un wraith, bajo el absoluto control de su nuevo soberano.

Puede también crear una Ilusión Permanente o una Ilusión Programada una vez por asalto, sin límite, o lanzar un hechizo de Hechizar Masas una vez al día. Estos hechizos se lanzan a nivel quince. Un rey wraith es tan poderoso que todos los seres de nivel inferior deberán tirar contra hechizos, o huir despavoridos a causa del Miedo.

Los siguientes hechizos o ataques no surgen ningún efecto contra el rey wraith: Hechizar, Sueño, Debilidad, Polimorfismo, frío, electricidad, locura y Muerte Mágica. Un rey wraith sólo puede ser herido por armas mágicas con al menos + 2 de bonus, y aún así estas sólo causarán la mitad del daño. Un rey wraith es aún más poderoso que un liche. Un clérigo de nivel 9 a 13 sólo puede expulsarlo con una tirada de 19 o más. Un clérigo de nivel superior a 14 deberá sacar 16 o más. Dado que el poder de un rey wraith proviene directamente de un dios, el hechizo de Levantar Muertos no surtirá ningún efecto.

Hábitat/Sociedad: Los reyes wraith viven en un permanente estado de odio y frenesí. Engañados por un dios del mal, su único objetivo es destruir las filas de los vivos, para convertirlos en no muertos e incrementar el número de sus seguidores. Aunque no esté en ese momento protegiendo sus tesoros, un rey wight tratará constantemente de castigar a los vivos por la angustia que sufre. En particular, le encanta emplear ilusiones para engañar y tentar a los vivos.

Eso no le impide ser cuidadoso. Se consideran inmortales, y aunque odian su estado de no muertos, lo prefieren al fin de su vida. Huirá si le parece que cualquier ataque tiene las de ganar.

En su tumba/guarida, el rey wraith controla



de 4 a 24 wraiths. Fuera de su tumba, suele montar Pesadillas (ver Compendio de Monstruos).

Nota: Los reyes wraiths son tan raros como poderosos. Es por eso que el máster deberá emplearlos con moderación. Consiguen su condición por la mediación de un dios del mal, por lo que los dioses del bien o neutrales pueden ayudar a todo clérigo que se les enfrente: Esta ayuda puede ser un objeto mágico que proteja al clérigo —o a todo el grupo— de alguno de los poderes del wraith. Puede ser una buena idea montar una campaña destinada a destruir a un rey wraith, que incluiría visiones, contacto con un dios o diosa, y la búsqueda del correspondiente objeto mágico para destruir no muertos.

VARTHA

Clima: Cualquiera

Frecuencia: Muy rara

Organización: Solitario

Ciclo de actividad: Cualquiera

Dieta: No

Inteligencia: Alta (13)

Tesoro: Varios

Alineamiento: Cualquiera

Número apariciones: 1 o 2 — 12

Clase de armadura: 0

Movimiento: 12

Dados de golpe: 9 + 18 (63 pg)

GACO: 7

Número ataques: 3/2 por tipo de arma

Daño/ataque: 2d4 + 5

Ataque especial: Hechizos Objetos mágicos

Defensa especial: Inmunidad a algunos hechizos

Resistencia a la magia: No

Tamaño: Mediano (1,50 — 2,10 m)

Moral: Fanático (20)

P.E.: 18.000

Vartha quiere decir «espíritu guardián». Es uno de los pocos no muertos que no son necesariamente malos. Un «ha» es un espíritu guardián en múltiples sentidos. Puede ser un espíritu invocado o maldito para proteger un área determinada o un tesoro. Puede aparecer para ayudar a una determinado personaje en momentos de necesidad. Y finalmente, puede ser un espíritu destinado a perseguir a los malhechores. No suelen tener la horrible apariencia de los no muertos, siendo más bien semejantes a un cadáver recién fallecido, que acaba de salir de las manos de los enterradores.

Combate: Poseen características muy elevadas: FUE 18/75, DES 16, CON 17, INT 13, SAB 17, CHA 15. Visten armadura parcial de placas + 2 (CA 2) y blanden mazas de guerra (+ 2) tipo mangual. Las características y los objetos mágicos ya han sido incluidos en las estadísticas anteriores.

En estado no muerto, un Vartha debe ser considerado como un guerrero-clérigo, con los siguientes hechizos de clérigo, de los que puede emplear uno cada asalto: Bendición, Ordenar, Detectar el Mal, Luz, Extirpar el Miedo, Refugio, Augurio, Detectar Magia, Retener Persona, Conocer Alineamiento, Silencio radio 5 m, Animar Muertos, Disipar Magia, Localizar Objeto, Extirpar Maldición, Detectar Mentira, Lenguas, Comunicar.

No se verán afectados por los conjuros de: Hechizar, Retener, frío, electricidad, locura y Muerte Mágica. Un hechizo de Animar Muertos los convierte en guerreros-clérigos de nivel 9. Si un vartha ayuda a alguien, aunque sea involuntariamente, no necesitará tirada de salvación contra este último hechizo, funcionando automáticamente. Un clérigo tiene las mismas posibilidades de expulsarlo que a un espectro.

Hábitat/Sociedad: Los motivos de los vartha son muy diversos. Puede que el guardián de un tesoro se haya convertido voluntariamente en vartha por codicia. O puede que se haya visto obligado a guardar un tesoro ajeno, sea por una maldición o por el poder superior de otro ser. El máster puede hacer que uno proteja a los jugadores, quizá como el espíritu guardián de un antepasado. Un vartha que persiga a los delincuentes pudo ser un comisario en vida, a quien la muerte no pudo apartar de su misión. Sólo tienen algo en común: cualquiera que sea su propósito, están muy motivados para ello.

Invocar/controlar no muertos

La invocación y el control de algunos tipos de no muertos especialmente peligrosos es una constante en la literatura y las películas. El máster puede querer evitar que determinados clérigos malvados (o neutrales) invoquen y controlen a algunos tipos de no muertos. Para esto, la llamada requerirá de una determinada ceremonia, y dependerá de si es posible o no que en este sitio se encuentre el tipo de no muerto deseado. Por último, el clérigo deberá mantener su concentración para controlar a un no muerto, así como un mago lo hace al controlar a un elemental.

Sugerimos que el clérigo consiga el control

sólo si obtiene menos de diez con un dado de 20. Algunos ejemplos de no muertos que podrían ser convocados serían: (*) skleros (8), angreden (5), (**) callicantzari (5), (***) skotos (6), momia (8), (**) colosos menores (8), (***) vrykoalas (8), vartha (9), (***) ch'ing shih (9) y ka (14).

Consultar los números de DRAGON edición norteamericana:

(*) 162: «Out of the Shadows».

(**) 138: «Ungrateful Dead».

(***) 126: «Hearts of Darkness».

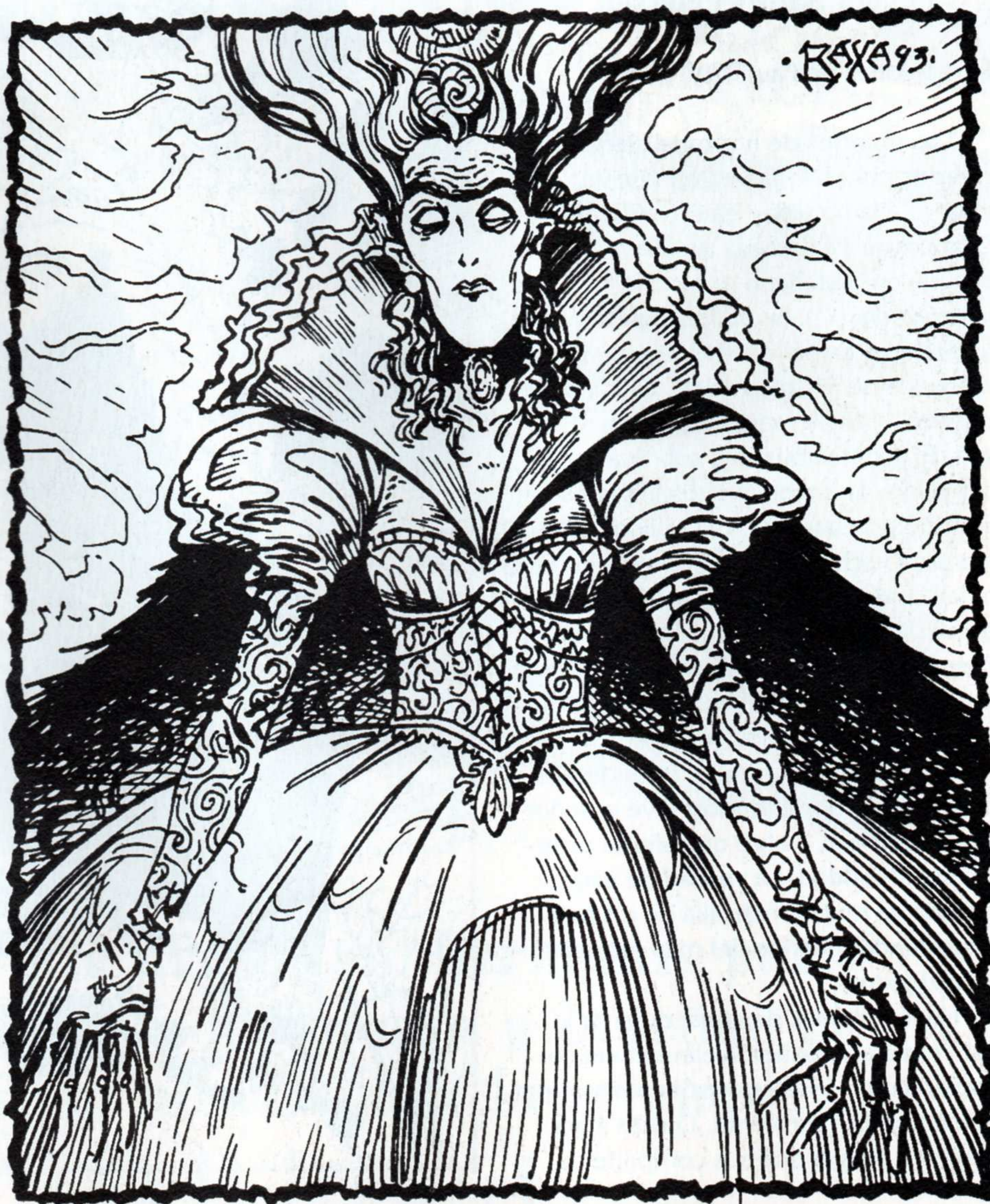
BIBLIOGRAFIA:

Briggs, Katherine Mary: *Enciclopedia de las hadas*. Pantheon Books, 1976.

Hight, George Ainslie (traducción): *La saga de Grettir el Fuerte*. Nueva York, E. P. Dutton & Co., 1913.

Simpson, Jacqueline (traducción): *Dichos del Norte: Selección de cuentos islandeses*. Madison. Imprenta de la Universidad de Wisconsin, 1965.

Spencer, A. J.: *Muerte en el antiguo Egipto*. Nueva York. Penguin Books, 1982.



Les presentamos al señor Josh Wellmeat: un Dragón para La Llamada de Cthulhu

DRAGONES II PRIMIGENIOS

© 1993 por Sandy Petersen

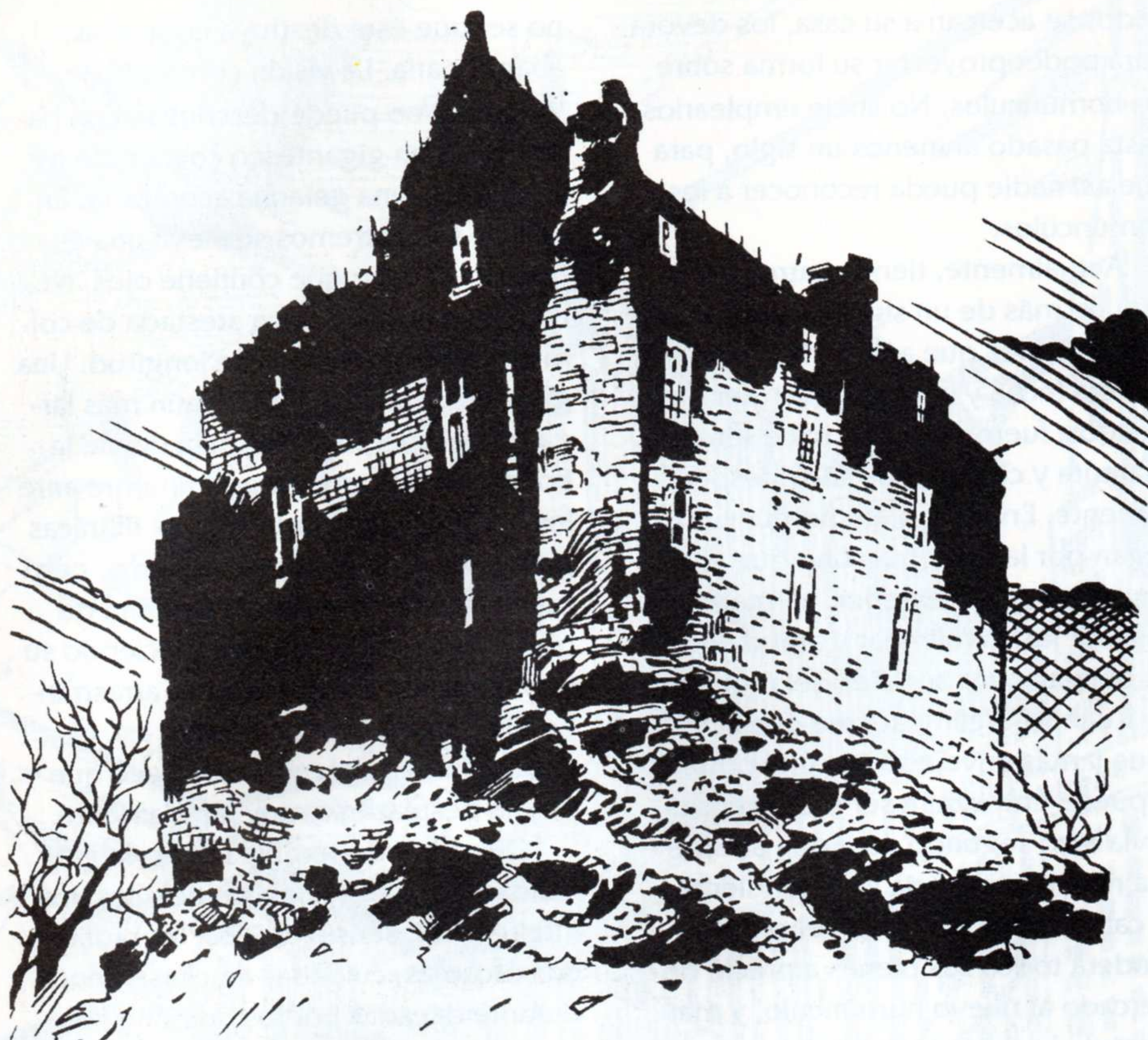
Ilustraciones de Paul Daly

Los mundos de horror sobrenatural creados por H. P. Lovecraft vuelven a la vida —o a la no vida— en el juego de Chaousium *La Llamada de Cthulhu*, publicado en castellano por Joc Internacional (*). En él, los jugadores interpretan el papel de investigadores humanos de los años 1880, 1920, o de nuestros días. A medida que son testigos de acontecimientos sobrenaturales o analizan extraños objetos, irán descubriendo pruebas de monstruosos planes para esclavizar o destruir a la humanidad. Indecibles dioses de la locura u oscuridad luchan por el control de la Tierra, y sólo los investigadores pueden retrasar su advenimiento, poniendo en la balanza su vida y su cordura.

En lo más profundo de la ciudad más querida por el máster vive el señor Josh Wellmeat, o algo que afirma poseer esta identidad. La verdad de esta historia va mucho más allá de los más disparatados sueños del más delirante investigador.

Hace millones de años, durante la era Pérmica, el señor Wellmeat era conocido como Ssvalpynos Skenanss, un típico hombre serpiente. Quizás algo mejor en magia que sus compañeros,





Josh Wellmeat (Ssvalpynos Skenanss) Características para La Llamada de Cthulhu

Fue: 88 **Con:** 56 **Tam:** 132 **Int:** 22
Pod: 32 **Des:** 6 **Mov:** 10 **Pt. Vida:** 94

Armas: Mordisco, 95 %; 13d6 de daño. Ataque con la lengua: 95 %, daño 1d6; además envuelve y sujeta a la presa.

Wellmeat no puede salir de su casa para atacar con un mordisco a no ser que se levante, derribándola completamente para encontrarse de pie entre una pila de escombros. Puede lanzar su lengua para atacar enemigos hasta a quince metros de distancia, siempre que uno de sus homúnculos pueda ver al objetivo. Para liberarse de la lengua es necesario pasar una tirada de fuerza contra fuerza (la Fue de la lengua es 22).

La lengua tiene sus propios puntos de vida: 32. Sin embargo, no tiene armadura, y puede ser atacada antes de que se envuelva sobre una presa. Se mueve tan rápido que el tanto por ciento para alcanzarla debe dividirse por dos. Si sus puntos de vida llegan a cero, quedará amputada. Wellmeat retirará sus restos, y no volverá a emplearla.

Armadura: Wellmeat tiene 13 puntos de armadura de escamas. A través de estudios impíos, ha conseguido hacer a su lengua y a sí mismo inmunes al daño por fuego o calor. Si realmente se ve muy acosado, hará explotar los tanques de gasolina que almacena en los sótanos antes de lanzarse, cubierto de fuego, para freír a todos sus atacantes. Esto causará a todo ser que se encuentre a menos de seis metros de él 1d6 puntos de daño por asalto mientras no se extinga el fuego. Aquel que se encuentre a menos de tres metros recibirá 3d6 puntos de daño. No parece un mal final para un módulo con Wellmeat.

Hechizos: A través de eones de abominables estudios, ha conseguido dominar los hechizos básicos de los Mitos. Además, conoce los siguientes conjuros que parecen en el *Grimorio Menor* (páginas 148-158 de la quinta edición norteamericana de LdC [*]): Bendecir Filo, Conjurar Cristal de Mortlan, Crear Niebla de Releh, Reflejar Daño, Dominación, Puño de Yog-Sothoth, Guardia de la Carne, Hipnosis, Secar Miembro, y una versión muy especial de Consumir Forma.

([*] Esta versión no corresponde con la publicada en castellano. De todas formas, no nos parece una tarea hercúlea para cualquier máster astuto crear su propia versión de los hechizos que sea menester).

Habilidades: Conoce todas las habilidades basadas en el conocimiento de *La Llamada de Cthulhu* al cien por cien (ciencias ocultas, zoología, lingüística, etcétera), y las habilidades que requieran actividad física al 25 % (sus enormes garras no son demasiado hábiles). Los homúnculos pueden emplear sus habilidades a su mismo nivel.

quizá más ambicioso, pero nada fuera de lo normal en esta era primigenia. Ssvalpynos Skenanss fue lo bastante inteligente como para profetizar el declive de su propia raza al ver surgir a los primeros mamíferos, y mediante la magia se preparó para sobrevivir a su raza, dedicándose a la búsqueda de hechizos de longevidad y protección.

Ssvalpynos pasó el período Triásico bajo la forma de un miembro de la especie dominante, la temida Gran Raza de Yith. Llegó a hacer suya toda su ciencia, que empleó para ocultar parte de su tecnología en cápsulas temporales. Cuando la Gran Raza fue destruida, se vio obligado a vivir en un mundo bárbaro, lleno de rugientes dinosaurios. La tecnología biológica de la Gran Raza le permitió sobrevivir, al permitirle modificar permanentemente su cuerpo para conseguir una fuerza y tamaño enormes. Al poco tiempo, sólo los dinosaurios más grandes y feroces podían llegar a representar una amenaza para él, pero estaban indefensos ante sus poderes mágicos.

Sus estudios entre la Gran Raza le habían informado de que, algún día, la humanidad llegaría a desarrollar una compleja civilización. Con el tiempo se instaló entre tales detestables descendientes de los monos, y se hizo llamar Josh Wellmeat. Ahora que por fin estos seres han descubierto la energía eléctrica, podrá activar los artefactos que escondió dentro de las cápsulas temporales.

Desgraciadamente, todas sus cápsulas han sido descubiertas por inquisitivos humanos. Como éstas fueron protegidas mediante la tecnología de la Gran Raza, los «ladrones» no pueden abrirlas. Pero Wellmeat tampoco puede llegar a ellas.

Wellmeat conserva el enorme tamaño que llegó a alcanzar en tiempo de los dinosaurios. Tan grande es que no puede abandonar su casa, construida expresamente a su alrededor para disimular su forma a los ojos humanos. Para su servicio, ha combinado los frutos de su saber mágico y biológico para crear una vida artificial: los homúnculos.

Los homúnculos

En las bóvedas de la casa se cultivan

seres humanoides, desarrollados sobre esqueletos que Wellmeat importa desde la India y deforma hasta darles aspecto humano. Estos entes tienen la piel brillante, de textura plástica, y sus planas caras carecen de nariz, orejas o pelo. Sus ojos redondos no tienen pestañas, y su boca es un simple agujero, pero gozan de magníficas cuerdas vocales.

Los homúnculos no poseen mente, y viven animados por la voluntad de Wellmeat, actuando como extensiones de su psique. Los emplea como sus manos y ojos para relacionarse con el mundo exterior. Puede lanzar sus hechizos a través de ellos.

Para darles una apariencia humana, Wellmeat emplea una versión muy especial del hechizo de Consumir Forma. Devora la carne del humano al que desea imitar (que no tiene por que hallarse en un rango de 3 puntos más o menos de TAM que él), y proyecta la imagen de esta persona hacia uno de sus homúnculos. El no sufre ninguna transformación, pero mientras el homúnculo conserve la vida será el vivo retrato de la víctima. Si el homúnculo muere, Wellmeat pierde para siempre el poder de imitar la forma de esta persona.

Todas las características de los homúnculos están a 10, a excepción de la INT y el POD (que son los de Wellmeat), por lo que no parece muy difícil acabar con ellos. Sus sistemas digestivos están subdesarrollados, por lo que sólo pueden consumir comida casi predigerida, como potitos para bebé. Si le preguntan por la dieta, un homúnculo afirmará padecer de úlcera.

Desgraciadamente para Wellmeat, la ilusión sólo permanece una hora después de morir el homúnculo. Hasta ahora, siempre ha conseguido recuperar o destruir el cuerpo de estos seres antes de que se levantaran sospechas. No osa ordenar a los homúnculos que vayan muy lejos, fuera del alcance de sus compañeros.

Para poder emplear este hechizo de Consumir Forma, Wellmeat utiliza a sus homúnculos en la búsqueda de humanos adultos macho que no vayan a ser echados de menos (por ejemplo, vagabundos, inmigrantes ilegales o ladronzuelos). Tan pronto como estos infortu-

nados se acercan a su casa, los devora para poder proyectar su forma sobre los homúnculos. No suele emplearlos hasta pasado al menos un siglo, para que así nadie pueda reconocer a los homúnculos.

Actualmente, tiene cuatro «reservas» de más de un siglo de antigüedad, más tres que aún no han cumplido esta fecha y aún no deben ser empleados: fueron creados hace setenta, cuarenta y cinco y seis años, respectivamente. En total, siete homúnculos vagan por la casa, más uno que viaja libremente por el exterior, afirmando ser el señor Josh Wellmeat y atendiendo a las obligaciones sociales del monstruo.

Cuando Wellmeat cree que la forma —que jamás envejece— de un homúnculo puede empezar a ser sospechosa, envía a un segundo para que adopte una nueva existencia independiente. Al cabo de pocos meses, el primero venderá todos sus bienes a precio de mercado al nuevo homúnculo, y marchará de la ciudad —de hecho, Ssvalpynos se lo comerá—, siendo el segundo homúnculo la nueva personificación del monstruo.

La casa hueca

La casa de Wellmeat es simplemente un cascarón hueco que contiene, además de su enorme y horrenda forma, a sus siete homúnculos, que se dedican a cuidar al monstruoso ser. Además, en una de las bóvedas se conserva un esqueleto humano, preparado para crear un nuevo homúnculo cuando sea menester. Finalmente, en los sótanos de la casa se almacenan unos bidones de gasolina conectados a un sistema de ignición: una reciente adquisición.

Si un intruso penetrara en la casa de Wellmeat, y abriera alguno de los portones, se enfrentaría a una masa pulsátil de carne escamosa, quizá punteada por una garra o un ojo. No puede verse la totalidad del cuerpo de Wellmeat a

no ser que éste destruya la casa, al abandonarla. La visión completa de Wellmeat no puede describirse con palabras. Es un gigantesco colgajo de tejido, como una gelatina acorazada. En uno de sus extremos se eleva una estructura circular que contiene ojos, nariz, y una horrible boca atestada de colmillos de siete metros de longitud. Una gigantesca lengua, quizás aún más larga que el cuerpo, se dispara desde la boca y ondula amenazadoramente ante los atónitos espectadores. Las titánicas garras salen de la horrenda forma, pero no hay rastro de patas, ni siquiera de pies —Wellmeat se mueve meciendo su enorme masa de lado a lado, arrastrándose de forma patética—. Aún así, el gran volumen del monstruo hace que pueda desplazarse muy rápidamente.

Quizá lo más terrible no sea la globalidad del terror, sino los detalles: los inteligentes, sensibles ojos; las bruñidas escamas, cuidadas amorosamente durante décadas por los homúnculos; los chispazos de una energía que no es de este mundo mientras se concentra para lanzar un hechizo. Y aún peor, si llega a volar su casa (ver «Armadura» en las características) el monstruo aparecerá envuelto en una bola de fuego, ardiendo pero sin consumirse.

Personalidad y objetivos

El motivo principal por el que Wellmeat puede tener interés en relacionarse con cualquier grupo de investigadores es volver a conseguir sus cápsulas temporales perdidas. Intentará presentarse ante los investi-



COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
TEBEO ANTIGUO
JUEGOS DE ROL
FIGURAS DE TODAS MARCAS
WARGAMES
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA
C/PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TF. (96) 592 30 40

gadores como un amigo.

Evidentemente, jamás los invitará a casa, pero no tendrá ningún problema en llevarlos a restaurantes de moda y hacerse cargo de la factura. Puede permitirse este lujo.

Wellmeat confesará a los investigadores que busca determinadas reliquias arqueológicas (las cápsulas). Desea obtenerlas para descubrir su sentido oculto. Si su naturaleza resulta ser malvada, por supuesto que piensa destruirlas. Pero si resultan ser objetos benéficos, desea darles un uso positivo, y compartir sus efectos con los investigadores. Cada vez que se recupere una cápsula explicará que ha resultado maléfica, y se ha visto obligado a destruirla. Jamás dará ninguna información a los investigadores.

Wellmeat pagará un buen salario a los investigadores por sus desvelos en recuperar cada una de las «reliquias arqueológicas» (el número exacto de éstas queda a discreción del máster). Las cápsulas están defendidas por mecanismos ocultos, por lo que avisará a los investigadores de que pueden ser peligrosas. Sus rituales mágicos le informan de la posición de las cápsulas, pero sólo de forma muy general (por ejemplo, «En Baltimore», «En la Isla de Man»). Las cápsulas sufrieron encanta-

mientos para adoptar formas de camuflaje, y este efecto se ha vuelto algo caótico con el paso de los eones. Hoy en día pueden parecer cualquier cosa de tamaño entre un coche y una maleta.

Tampoco tendrá ningún problema en pagar unos razonables gastos por la investigación. Incluso puede llegar a darles algo de ayuda mágica, un hechizo de bendecir filo, etcétera. Lo justificará diciendo que es un «mago aficionado» además de arqueólogo sobre temas ocultos. Con un poco de suerte, Wellmeat se convertirá en un jefe más para el grupo.

La habilidad de Ssvalpynos para interpretar a su personaje humano es perfecta, y éste debe ser jugado exactamente como lo que parece. Ssvalpynos abomina de los humanos, y no le importa nada cuál pueda ser su futuro, pero no tendrá ningún problema en colaborar con ellos si esto puede hacerle recuperar sus cápsulas. De alguna manera, piensa que los humanos tienen algo de fascinante, pero sólo algo. Ha visto razas mejores y más interesantes nacer y extinguirse en sus millones de años de vida.

Notas para el máster

Wellmeat funcionará mejor como fuente para aventuras ocasionales que como núcleo de una campaña. Puede que contacte periódicamente con los investigadores para encarzarles misiones de «búsqueda y captura» de las cápsulas.

Por supuesto, llegará un momento en que los investigadores comenzarán a sospechar sobre Wellmeat. Quizá se pregunten por qué todos los artefactos que consiguen resultan ser «malos». Quizás encuentren la foto muy antigua de un tipo idéntico a Josh Wellmeat (un ladronzuelo del siglo pasado, que desapareció de entre las manos de la Policía). A estas alturas, Wellmeat se habrá hecho con el control de varias

cápsulas, lo que le hará más difícil de derrotar.

El contenido de las cápsulas queda a discreción del máster. Puedes hacerlas de tal forma que su uso permita a los jugadores resolver precisamente el problema pendiente de aquella campaña. O que funcionen con tan extraña tecnología que sólo a partir de años de estudio puedan llegar a comprender su funcionamiento. Estos artefactos pueden llevar a nuevas aventuras, especialmente si son peligrosos. Quizás uno de ellos esté debilitando el continuo espacio/temporal, y atrayendo a seres monstruosos de otras dimensiones. Los investigadores deberán descubrir cómo inutilizar el aparato, pero quizás Wellmeat no esté del todo de acuerdo.

Tanto los contenidos de las cápsulas como sus defensas quedan para que el máster las diseñe como mejor convenga para su campaña. Las defensas deberán prepararse de tal forma que sólo puedan abrirse a base de un enorme esfuerzo y riesgo.

Tres ejemplos de aventuras

Primera cápsula temporal:

Wellmeat sabe que la cápsula parece un meteorito de metal negro, de unos dos metros de longitud, y que se encuentra en la isla de Man. Ahí, un conventículo de druidas se pregunta cómo debe funcionar este objeto, bajo las órdenes de un lloigor.

Segunda cápsula temporal:

Wellmeat afirma que la cápsula, bajo la forma de un sarcófago egipcio se halla en Baltimore, Maryland (EE.UU.) Ahí, un aprendiz de mago negro y su corte de doce aprendices de brujas buscan magia de verdad, intentando abrir la caja. Pues la van a conseguir...

Tercera cápsula temporal:

Parece un tronco petrificado, y se halla en algún punto de Trieste (de hecho, en el Museo de Historia Natural). El vigilante del museo es un híbrido de profundo, en contacto con sus hermanos en el Adriático. Esperan emplear el poder de la cápsula, una vez consigan abrirla, para sumergir a Trieste bajo las olas.



C / GINZO DE LIMIA 32

28029 - MADRID

TELE / FAX : (91) 739 62 71

M BARRIO DEL PILAR
B 83,147,132
FRENTE A LA VAGUADA !!

SERVIMOS PEDIDOS POR CORREOS
Mándanos 75 ptas en sellos (Gastos de envío) y recibirás GRATIS nuestro Catálogo 1994.

- * Todo el cómic Nacional y USA.
- * Cómic europeo y erótico.
- * Manga JAPONES y Anime.
- * Revistas y Fanzines (de manga y comic-book)
- * Posters y Merchandising.
- * Películas de Manga Video.
- * Video-Juegos de Super-NES y Mega Drive.
- * Wargames y Temáticos.
- * Rol Nacional y USA.
- * Figuras de Plomo de las mejores marcas.
- * **LO TENEMOS TODO DE GAMES WORKSHOP : VEN Y LO COMPROBARÁS.**
- * **Material escénico para Dioramas y complementos.**

Y MUCHO MAS ...



REVENGE





¡DE TERROR!

¡LLEGA un nuevo mundo...

LA GRAN MOVIDA

Por Joaquim Dorca

Cuando hace unos años un clérigo loco transportó el alma de Cástor, mi primer personaje de D&D, al cuerpo de un bugbear, no podía imaginar, ni harto de hidromiel, que me vería metido en la organización de una GEN CON®. Ni Borrás ni Zinco habían editado aún las versiones españolas, y yo aún no había trabajado en el sector de los juegos.

Unas cuantas coincidencias, si es que existen, me condujeron primero a trabajar en el sector, después a traducir el D&D y, por fin, a llevar la dirección técnica de una GEN CON en Barcelona. Si clubes y roleros estáis ilusionados e impacientes por participar, imaginaos lo alucinado que estoy yo al tener que hacerme cargo de «la gran movida».

Por si alguno todavía no lo sabe, GEN CON de TSR® es la feria de juegos de rol y simulación más grande e importante del mundo. La primera edición se celebró en un pequeño local de Lake Geneva (cuna del D&D) en 1968. Muchos de vosotros no habíais nacido, y yo apenas sabía leer y escribir. Hasta ahora, se celebraban dos ediciones: una en Milwaukee (Winsconsin, USA), y la otra en Rye (Sussex, UK). A partir de este año se celebrará una tercera edición, en Barcelona.

La edición americana es un verdadero monstruo. Reúne la mayor parte de las firmas de juegos de rol y simulación. Los visitantes acuden de todo los Estados Unidos a jugar y a comprar en esta enorme exposición. Más modesta, la edición inglesa congrega también un gran número de jugadores y expositores. En las dos, clubes, aficionados y expositores se esfuerzan en organizar las mejores demostraciones, partidas y campeonatos. Cada año elevan el listón

un poco más. Por lo que tendremos que esforzarnos para dar la talla. Esto sólo lo conseguiremos si trabajamos todos para dejar nuestro pabellón en lo más alto.

Muchas cosas, aunque no todo. Por un lado, habrán veintidós mesas dedicadas ininterrumpidamente a partidas introductorias de demostración. ¿Os podéis imaginar lo que esto significa? Simplemente, quiere decir que más de dos mil personas podrán realizar una partida introductoria, que más de dos mil nuevos jugadores caerán en las garras del vicio más sano de todos los vicios: jugar a rol.

Desde estas líneas quiero hacerlos un llamamiento: por ahora no hemos cubierto las veintidós plazas de demostrador. Seguimos buscando másters expertos en D&D® o en AD&D®. El perfil que queremos es el de un jugador experto, que tenga claro que una partida de demostración no es una partida para pasárselo bien él, sino que requiere un constante esfuerzo para transmitir a los jugadores inexpertos la esencia del juego y sus mecanismos más comunes. Los juegos de rol siguen siendo objeto de crítica por parte de gente que ni ha jugado, ni ha tenido oportunidad de hacerlo. La GEN CON nace con la voluntad de llevar el rol al mayor número de gente posible. Más adelante hablaremos acerca de los campeonatos oficiales, pero por ahora lo que me gustaría dejar claro es lo siguiente: la filosofía de nuestra GEN CON es evitar que la gente se vaya sin jugar. ¿Cuántas veces habéis ido a unas jornadas y no habéis podido jugar porque «ya estaba todo montado»? La programación de los acontecimientos a desarrollar en las Atarazanas de Barcelona intentará evitar las «partidas de club montadas en

unas jornadas». ¿Qué quiero decir? Bueno, que si la gente se desplaza a unas GEN CON se supone que no lo hacen para volver a jugar los de siempre a lo mismo... pues resulta que así es. ¿Acaso no os habéis encontrado a veces con los mismos amigos reunidos, jugando a lo de siempre entre ellos? La gente es muy libre de hacer lo que le venga en gana, pero a nosotros nos parece que esa actitud rompe algunos de los compromisos que deberían ser básicos en toda reunión de jugadores: intercambiar experiencias, hacer contactos y nuevas amistades y descubrir entre todos nuevos enfoques al juego.

Y pasemos a los clubes. ¿Qué es una GEN CON sin clubes? Pues no es nada, además de ser imposible.

De entrada, son los clubes los encargados de realizar los campeonatos oficiales. Las diferentes firmas comerciales, a través de la organización, han tenido que ponerse de acuerdo con un club para poder realizar uno de estos campeonatos.

Por el momento ya hemos llegado a un acuerdo con dos clubes (Savage Questers y el Club de Rol de la Universitat Politècnica de Catalunya) para el desarrollo de tres de los campeonatos. La organización se hace cargo de los gastos de material, y ofrece a los clubes escogidos un espacio propio en el recinto, para el desarrollo de sus actividades.

Y ahora viene otro llamamiento: si vuestro club está dispuesto a afrontar la responsabilidad de montar un campeonato oficial, poneos en contacto con la organización. Quedan, por ahora, seis campeonatos por organizar... así que mejor que os deis prisa. Y recordad:



GEN CON

«Son muchos los que se adentran en el camino, pero pocos los escogidos para la gloria.»

Los clubes que estén involucrados en la organización, como he dicho, dispondrán de un espacio en el interior del recinto. Aparte de ser el centro neurálgico del campeonato organizado por el club será un fantástico «banderín de enganche» para conseguir nuevos socios, contactos y otros proyectos lúdico-festivos.

Evidentemente, los clubes que no monten un campeonato no serán apartados y estigmatizados con cruel saña, sino que dispondrán de un área común para sus contactos y «otros negocios».

Seguramente os preguntaréis qué juegos contará con un campeonato oficial. Bien, una GEN CON no es tal sin campeonatos oficiales de D&D y de AD&D. Aún no nos podemos concretar el calendario exacto, pero sí os podemos avanzar el premio para ambos ganadores: la invitación de TSR a la GEN CON británica, el año próximo. Por las cartas y llamadas que hemos recibido, os habéis vuelto todos locos y estáis esperando poder participar en estos campeonatos. Debo comunicaros que ambos son simultáneos, por lo que el que se apunte a uno no podrá participar en el otro. También debéis saber que las «pirulas y otros mangoneos entre colegas» serán controlados, vigilados, fiscalizados, perseguidos y castigados, así que, ¡allá vosotros!

¿Qué más, qué más? Tranquilos. Hay más. Estamos a la espera de saber todos las firmas interesadas en venir, pero tenemos claro que si las GEN CON americana y británica aceptan campeonatos de juegos que no son de TSR, nosotros no vamos a ser más papistas que el papa. Por lo tanto, tomad papel y lápiz y apuntad.

Por ahora se han interesado en montar campeonato oficial las firmas propietarias y/o con la licencia para España de: Battletech, Dragon Strike, Golpe, Shadowrun, Fanhunter, Vampire y Magic the Gathering. Si estáis interesados en colaborar con la organización de estos campeonatos, ¡hacédnoslo saber!

La lista no está cerrada, del mismo modo que no está cerrada la inscripción de expositores, por lo que es muy posible que ésta se amplíe dentro de pocos días.

¿Novedades? Bueno, todas las marcas interesadas nos han informado de su deseo de realizar diversas presentaciones a lo largo de la GEN CON. En las Atarazanas dispondremos de una sala de conferencias a tal efecto, y podréis ser testigos de la llegada al mercado de novedades de TSR como Spellfire y de editores españoles como Boguey. Todo, por supuesto, está pendiente del proceso de producción de estos (y otros) juegos, pero os aseguro que se está forzando la máquina para presentar cuantas más y mejores novedades podamos.



LA GRAN MOVIDA

Acerca de los expositores, ¿qué más puedo deciros? La organización está haciendo todos los esfuerzos posibles para congregarse el abanico más amplio posible de editores, tanto españoles como extranjeros. ¡Sí!, habéis leído bien, y yo no me he equivocado: expositores extranjeros. La casa madre, TSR, se ha puesto en movimiento y está en contacto con algunas firmas de más allá de los Pirineos para tratar de lograr que se desplacen a Barcelona en busca de promoción y de oportunidades de negocio. Si es así, podremos ver con nuestros propios ojos las novedades más «calientes» del mercado anglosajón sin necesidad de coger un avión (con los horribles riesgos que comporta, entre los que destaco, especialmente, la naranjada de «Iberia»), un barco (que será muy romántico en el Caribe o el Mediterráneo, pero que en las aguas del Canal se convierte en una mareante experiencia) o el tren (aunque eso del Eurotúnel sigo sin verlo claro).

¿Ilustradores de TSR? Sólo hago que abrir cartas donde me pedís información acerca de la presencia o no de ilustradores de TSR. Pues bueno, ahí va eso: está confirmada la presencia de Larry Elmore y de Jeff Easley. Vendrán, podréis verlos y acercaros a ellos, os firmarán autógrafos y pósters, formarán parte del jurado del concurso de dibujo rápido y darán una rueda de prensa. ¿Qué más queréis? Estamos seguros que todos los que estáis aficionados al dibujo y la ilustración tendréis tema de conversación para las

largas noches de invierno (del tipo «sí, cuando estuve hablando con Jeff Easley sobre las diferentes formas de captar el movimiento de un dragón en vuelo, bla, bla, bla»).

¿Y los que disfrutamos pintando figuras? Bueno, como todos sabéis, el mundo del rol se divide en dos: los que pintan para jugar y los que igual no han jugado en su vida, pero que pintan de fábula (con toda la escala de situaciones intermedias que queráis). Pues, para unos y otros, tendremos un taller de pintura y un concurso nacional de pintado de figuras. En este aspecto esperamos acabar de concretar la colaboración de Juegos Sin Fronteras. Está claro que sin ellos no sería lo mismo.

También estamos de enhorabuena en lo literario: Timun Mas amenaza con desembarcar repleta de novedades y libros del estilo «no puedo seguir viviendo sin comprármelo, llevármelo a casa y devorarlo en un par de días». Venid preparados para todo, porque seguro que vais a encontrar una enorme concentración de jugosas novedades por metro cuadrado.

Por lo que hace referencia a los juegos de ordenador, al día de hoy (12 de septiembre) no está claro aún quién vendrá. Pero os aseguro que estamos en ello. ¿Os imagináis un stand con ordenadores donde poder probar y disfrutar de los últimos juegos de rol, de forma gratuita?

No puedo daros más detalles acerca de lo que os encontraréis en la GEN CON. Cuando sepamos más, os lo haremos saber.

Y, a continuación, paso a contestar algunas de las preguntas que me han llegado desde toda la península acerca de facilidades para los bolsillos más débiles. Hemos contactado con RENFE para conseguir descuentos en los viajes, y con el ayuntamiento de Barcelona para recabar información acerca de albergues y hostales juveniles. Por favor, si tenéis pensado venir y aún no sabéis cómo ni dónde os alojaréis, poneos en contacto con nosotros, y os enviaremos la información más completa que podamos recoger para facilitaros el trámite.

Como podéis ver, esto de la GEN CON es una movida de proporciones gigantescas. Las expectativas que ha creado amenazan con colapsar el centro de Barcelona en tres días de celebración y desenfreno rolero (bueno, de hecho el colapso es el estado natural del centro de Barcelona, pero «mola» exagerar, ¿no?).

Todos vuestros proyectos y deseos de participar serán tomados en consideración, así que escribid a:

FICOMIC

C/. Palau, núm. 4

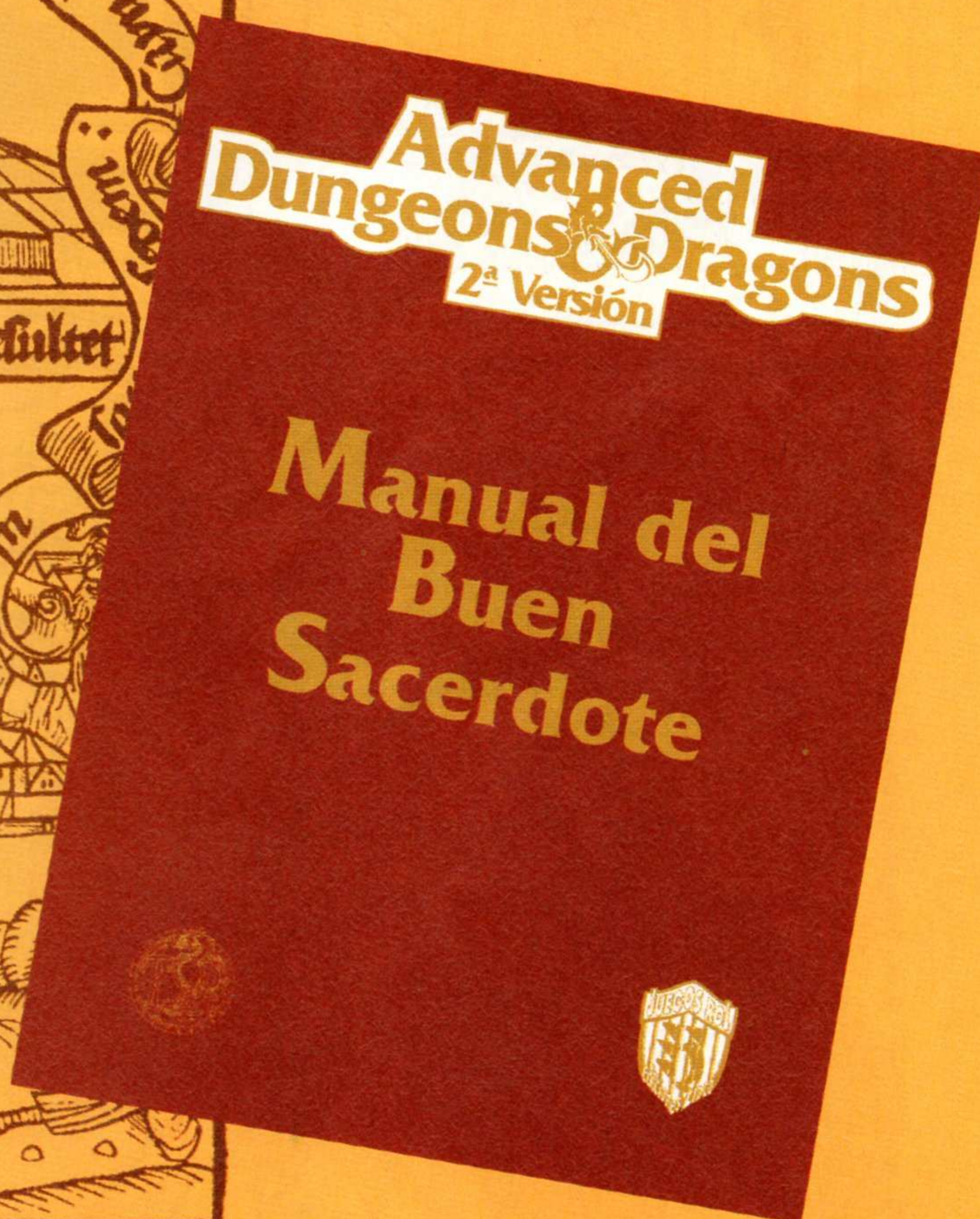
08002

a/a GEN CON

Muchas gracias, y que Helm («he of the unsleeping eyes») guíe vuestros destinos y vigile vuestros actos.

¡Aleluya!

Hermano: Ya tenemos con nosotros el muy
Docto "Manual del Buen Sacerdote"



Justo lo que necesitas, hermano, para
crear tu propia mitología y diseñar el
sacerdocio adecuado a la misma.

¡Aleluya!



EL PRECIO DE LA VENGANZA

Por Steve Kurtz

«La venganza es un plato que se sirve frío»
Proverbio vistaní

Ilustraciones de Terry Dykstra

Steve Kurtz está a punto de salir de la Cornell University, donde ultima su investigación sobre ortopedia biomecánica. Sus más recientes proyectos para TSR se han centrado en el mundo de *Al-Quadim*. *El precio de la venganza* se inspira en enero, el mes más cruel en Ithaca, su villa natal.

«El precio de la venganza» es una aventura de *AD&D™* en el mundo de *Ravenloft™*, para 3 a 5 personajes de niveles 4-6 (unos veinticinco niveles en total). Debido a su idiosincrasia, se recomienda un grupo equilibrado de alineamientos buenos y neutrales. El grupo debe comenzar teniendo monturas y al menos un arma mágica o de plata. Un sacerdote legal-bueno, un paladín o un personaje con pericia en no armas de Curar será también útil.

Aunque no es estrictamente necesario, podría ser de utilidad para el DM el hojear las páginas del libro *Reino de terror*, incluido en la caja de campaña de *Ravenloft*, y en el que se describe al vampiro nosferatu. El DM podrá también consultar si lo desea la *Guía de vampiros Van Richten*.

El módulo puede acomodarse a cualquier campaña en curso, siendo mucho más fácil si hay áreas montañosas. Si el grupo ya ha llegado a Ravenloft, la aventura comienza cuando los PJ vagan por el muro de niebla que cubre el continente.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

El invierno ha caído sobre Valachan, un reino montañoso al sur de Ravenloft, trayendo un viento gélido y ululante junto a la herencia de una venganza vistaní, profetizada doce años atrás. El lugar se llama Ungrad, una pequeña villa de mil quinientas almas, acomodado en uno de los incontables valles aislados que hay en Valachan. Una ventisca reciente ha hecho impracticable el único camino que permite salir de los altos y abruptos peñascos que rodean Ungrad; la mayoría de sus habitantes se disponen a pasar de la mejor manera posible el corto pero amargo invierno.

Ungrad siempre ha sido un lugar tranquilo, azotado tan sólo por algunos brotes de la fiebre blanca, una enfermedad endémica en Valachan. Los más viejos del lugar aún recuerdan la gran epidemia que acompañó la llegada del actual burgomaestre, doce años atrás. Apenados y furibundos, algunos supervivientes empezaron a culpar al burgomaestre, Félix Hoyer, de traer con él la virulenta enfermedad. La gente que demostraba síntomas era pues-

ta en cuarentena, y en casos extremos, las casas infectadas fueron quemadas hasta los cimientos. Estas medidas apenas sirvieron para acrecentar la popularidad del alcalde.

Incluso los vistanís, los misteriosos gitanos que vagan por Ravenloft, son inmunes a esta enfermedad. Una de las víctimas vistanís fue una joven llamada Eliza. A los diez años ya era una auténtica belleza, con los encantadores ojos verdes y el pelo negro como el ala de un cuervo de su madre Awilda, una poderosa adivina y vidente de los vistanís. Awilda casi enloqueció con la muerte de su hija, y acusó públicamente al burgomaestre de haberla matado. Tras contraer la enfermedad también, Awilda huyó hacia el norte, en busca de un clima más cálido.

Para apaciguar a los lugareños, el burgomaestre Hoyer mandó buscar a un médico de renombre, la competente doctora Antianetta Despini. Al año de su llegada, la epidemia pudo ser atajada. Quizá para que se quedase en la comunidad, el alcalde ofreció casarse con la doctora. Al principio ella rehusó, pero sus repetidos esfuerzos lograron abrirse camino hasta su corazón. Se casaron en una ceremonia privada, pero ofrecieron una recepción pública. Awilda regresó para hacer una aparición por sorpresa. Saliendo de entre la muchedumbre, gritó al burgomaestre:

«¡Por convertir la vida de mi hija en una abominación, yo te maldigo! ¡Ten cuidado con la rosa, Hoyer! ¡Ella será tu perdición!»

Awilda lanzó entonces una rosa blanca sobre la mesa, enfrente de la novia, y empezó a reír de manera histérica. Cuando Antianetta intentó consolar a la mujer por su pérdida, Awilda salió corriendo y se perdió en la noche, riendo como una loca. Aunque otros vistanís han ido y venido de Ungrad, Awilda nunca abandonó la ciudad. Algunos dicen que la demente aún espera, después de todos estos años, que se cumpla su venganza.

PARA EL DUNGEON MASTER

Diez años después de que Awilda lanzara su maldición, la Niebla lleva a los PJ a Ungrad. El grupo puede regresar a su mundo (o salir de Valachan, si se está jugando una campaña de Ravenloft) sólo cuando hayan satisfecho la sed de venganza de Awilda.

Ungrad es una ciudad regida, de manera muy efectiva, por dos inteligentes

vampiros nosferatu: el burgomaestre Félix Hoyer y la doctora Antianetta Despini-Hoyer (ver recuadro adjunto). Estas variantes del vampiro común se describen en el manual de campaña de Ravenloft. No aparecen vampiros comunes en esta aventura, por lo que cualquier mención a ellos hecha se refiere a los nosferatu. Se ofrece una breve descripción de dicho monstruo para los másters que carezcan de este complemento.

Los vampiros nosferatu son no muertos que se alimentan de sangre fresca, no de energía vital como los vampiros comunes. Por cada round en el que beban la sangre de una víctima, drenan un punto de Constitución (se necesita un día completo de reposo en la cama para recuperar un punto perdido en Constitución). Además, los nosferatu tienen la habilidad de Encantar telepáticamente a sus víctimas. Una víctima que falle un tiro de salvación contra conjuros con un malus de —2 quedará sujeto a la sugestión del vampiro de por vida (o hasta que se lance con éxito un hechizo de Eliminar Maldición). El vampiro puede enviar órdenes telepáticas a la víctima, pero la comunicación es en un sólo sentido. En otros muchos aspectos, los nosferatu comparten las mismas virtudes y defectos que los vampiros normales.

Las habilidades especiales de los vampiros de Ravenloft son bastante individuales. Además de la información ofrecida, no hay ninguna lista cierta de todos los poderes atribuibles a los vampiros.

El reino de Valachan está regido por el señor Pantera, barón Urik von Kharkov, un viejo nosferatu. El barón prefiere un festín con una docena de víctimas antes que chupar la sangre de una sola hasta matarla, e intenta inculcar ese sentido de la responsabilidad a sus esclavos. Con Félix Hoyer, casi lo ha logrado.

Como uno de los vasallos de más confianza del barón, Félix Hoyer se convirtió en vampiro hace más de un siglo. Cuando el burgomaestre humano de Ungrad empezó a hablar de manera sediciosa del barón, se envió a Hoyer, para asegurarse de que el pobre diablo moría a causa de la fiebre blanca. Fue la primera misión independiente de Félix, y disfrutó mucho con ella.

Como recompensa por sus servicios, Hoyer fue nombrado alcalde de Ungrad. Libre de la constante presión que suponía la presencia del barón, dio pie a una numerosa serie de asesinatos. Los ciudadanos interpretaron las muertes como el

efecto de la fiebre blanca. Su repulsa definitiva contra la autoridad les llevó a rogar a los vistanís, que suelen gozar de protección contra las nieblas de Ravenloft y tienen alianzas con muchos señores vampiros.

Una noche, Hoyer capturó a Eliza, la hija de la matriarca vistaní Awilda. Otorgando a Eliza el Don Oscuro, Hoyer convirtió a la niña en su vampira esclava. Algo más tarde, un grupo de vistanís al mando de Awilda logró rescatar a Eliza durante el día, mientras Hoyer dormía en su refugio secreto. Este rescate fue poco consuelo para la madre, que sabía que no hay cura posible para el vampirismo.

¿Qué madre podría ordenar la muerte de su propia hija? Awilda dejó libre a Eliza en las regiones salvajes de Valachan, donde merodea hasta el día de hoy. Tras desbaratar los planes de Hoyer, Awilda apenas logró escapar de Ungrad con vida. Viajó hacia el norte, hasta el campamento permanente que los vistanís tienen al pie del propio Castillo Ravenloft, para llevar las nuevas de lo ocurrido a la más poderosa de las matriarcas de su pueblo. Para cuando Awilda regresara a Ungrad, la reina gitana le aseguró que cualquier maldición lanzada contra Hoyer sería satisfecha por la Tierra.

La primera familia de Ungrad

Durante los meses de ausencia de Awilda, el barón supo de los desmanes de Hoyer, y tomó las medidas oportunas para disciplinarlo. Envío a otro vampiro más leal a Ungrad, una doctora con cierta reputación luchando contra la fiebre blanca. Antianetta Despini comenzó a tratar a las víctimas de los excesos de Hoyer, ganándose con rapidez el respeto y la gratitud de los aldeanos. También le llevó a Hoyer un claro mensaje: «No mates a más ciudadanos, o te expones a la destrucción a manos del propio barón Urik.»

La idea de ser encerrado en una estancia al vacío y morir lentamente de hambre no sedujo a Félix, que con presteza viajó al castillo Pantara para intentar reavivar la maltrecha confianza de su viejo señor. El barón Urik perdonó a su vasallo, pero con una condición: deber permanecer bajo la constante supervisión de un vampiro más sabio y más discreto. La doctora Despini parecía la candidata ideal, por lo que el matrimonio entre ambos fue organizado en secreto por el barón sin mayor dilación.

PNJ IMPORTANTES

Félix y Antianetta son los dos adversarios más importantes de esta aventura, aunque parezcan dignos de confianza y fuera de toda sospecha. No son personajes confinados a una habitación en un dungeon, sino monstruos que recorren Ungrad cada noche. Para una más fácil referencia, se adjunta una descripción de la apariencia física, estado social, estrategia en combate y estadísticas de dichos PNJ.

Félix Hoyer, burgomaestre de Ungrad

Hoyer es un hombre alto y entrado en carnes, de puntiaguda barba negra y ojos grises y siempre alerta. Si se le encuentra en las calles de Ungrad por la noche, suele ir en un trineo tirado por dos caballos negros. Al aire libre, lleva un abrigo hecho con pieles de lobo polar (con un coste de unas cinco mil mo). El grueso abrigo oculta sus elegantes ropas: pantalones de tweed, chaqueta de terciopelo, y camisa con chorreras, cerrada por una corbata crema con un broche de esmeraldas (valor 950 mo); guantes negros y botas de montar de cuero. Si se le encuentra a pie, se apreciará una acentuada cojera, a la que se ayuda con un bastón de roble que lleva un pomo de plata con forma de gárgola (50 mo).

Hoyer se esfuerza lo indecible por parecer humano, y lleva décadas ensayando su papel de alcalde austero pero efectivo. Su cojera es del todo fingida, y hace frecuentes apariciones en las tabernas de la localidad. Debido a su madura edad como vampiro, Félix no se ve afectado por el ajo. Puede soportar también la exposición a la luz solar (un turno completo) sin ningún efecto colateral. Sus dientes parecen normales, y los colmillos no hacen su aparición hasta que va a morder a una víctima.

Félix se embarcó en una campaña para cazar lobos que aumentó muchísimo su popularidad, antes del desgraciado incidente de la fiebre blanca que acompañó a su nombramiento como primera autoridad local. Los lobos solían vagar por las calles de Ungrad, llevándose a los niños hasta los bosques cercanos: ahora sólo se les encuentra en la profundidad del bosque. Por supuesto, Hoyer hace todas estas cosas para predisponer a su favor a los locales. Como cualquier vampiro, manda sobre los lobos a su capricho.

Hoyer siempre lleva encima una daga mágica llamada Matalobos en una

funda de su cinturón. Matalobos es una daga + 1, + 3 contra licántropos. El pomo ha sido esculpido en forma de lobo, con un rubí engastado (dos mil mo de valor). Cuando la hoja se acerca a diez metros de distancia de un licántropo (aunque esté envainada), el rubí despiden un brillo rojizo. Sea el arma visible o no, los licántropos a diez metros de ella sienten su presencia hostil y buscan la destrucción del arma y de su dueño.

El DM debe mantener la identidad vampírica de Hoyer en secreto el mayor tiempo posible. Usa sus habilidades mágicas con discreción, y nunca chupa la sangre de una víctima en presencia de testigos (atacará con su daga mágica en esos casos). Estas son algunas de sus tácticas de combate favoritas:

1. Los Poderes Oscuros de Ravenloft le han dado a Hoyer la habilidad de escudriñar los pensamientos de cualquiera que esté en un radio de diez metros (incluidos vampiros más jóvenes). Hoyer usa su PES constantemente. Durante el combate, lee los pensamientos del grupo para predecir su táctica y evaluar sus respuestas. Este poder, combinado con su alta inteligencia, debe ayudar a Hoyer para estar siempre un paso por delante de los PJ en la aventura.

2. Hoyer confía en su poder de Encantar telepático para someter a sus oponentes (— 2 al tiro de salvación). El DM debe manejar este poder de forma misteriosa, tirando salvación por los PJ en secreto, o pidiendo que se lance 1D20 sin explicar el por qué.

3. La forma animal de Hoyer es la de un enorme lobo polar (sin arma de aliento), de ojos grises. También puede asumir la forma de un cuervo gigante. Sus estadísticas son las mismas en cualquier forma, aunque corre más como lobo (MV 18) y vuela más rápidamente como cuervo (MV 36).

Félix Hoyer, vampiro nosferatu: INT Excepcional; AL NM; CA 1; MV 15, volando 18; DG 9 + 3; Pg 48; GACO 11 (10 con Matalobos); AT 1; Daño por arma (1d4 + 5 con Matalobos); AE Drenaje de Constitución, Encantar Personas (salvar a —2), PES (diez metros radio); DE le hieren armas + 1 o superiores, inmunidad a hechizos, regenera 3 pg por round, convocar cuervos y lobos, Escalada de Araña, asumir forma animal o gaseosa; TAM M; ML 16; PE 4.000.

Doctora Antianetta Despini-Hoyer

Antianetta tiene el aspecto de una hembra humana joven. Alta y delgada,

su pelo es castaño y tiene los ojos de color azul pálido. Toda una belleza clásica, se preocupa muy poco de su apariencia física, dedicando la mayor parte de su tiempo a recorrer el pueblo con su enorme bolso de cuero. En el exterior, Antianetta lleva una gruesa capa de invierno de lana, con una aparatosa capucha. Al contrario de Félix, rara vez se viste de forma ostentosa (excepto cuando recibe visitantes en la mansión Hoyer por la noche), y prefiere la ropa práctica y cómoda que suele llevar el vulgo. Nunca lleva joyas y parece desarmada.

Antianetta es un médico de talento, respetada por los ciudadanos de Ungrad por su competencia para tratar la fiebre blanca. Sus modales son educados, y profesionalmente es casi una eminencia. Tiene los equivalentes de las pericias en no armas de curación, alquimia y herboristería.

Antianetta es quizá la más astuta de los vampiros: ha elegido una profesión que requiere con frecuencia la presencia de la sangre. Y como que muchos tratamientos hacen uso de sangrías, muy poca gente se da cuenta de para qué hace servir la sangre después.

La bolsa de Antianetta contiene los útiles usuales de un sanador. En una pequeña caja, dentro del bolso, guarda 40 + 1D10 sobres de papel conteniendo un polvo púrpura inodoro. Si este polvo se mezcla con agua o vino y se le administra a un enfermo de la fiebre blanca, el paciente recupera la Constitución perdida dos veces más rápidamente de lo normal (dos puntos por día de guardar cama).

Aunque Antianetta parece ir desarmada, sabe cómo cuidar de sí misma. Escondidos en un bolsillo de su bolsa, Antianetta lleva seis dosis de Polvo de Estornudar y Atragantarse, creado a partir de los hongos de Ungrad. Lo usa sólo si la vía de la negociación (y el encantamiento) han fallado.

Antianetta Hoyer, vampiro nosferatu: INT Excepcional; AL LM; CA 1; MV 12, volando 18; DG 8 + 3; Pg 40; GACO 13 (11 con escarpelo); AT 1; Daño por arma (1D3 + 3 con escarpelo); AE Drenaje de Constitución, Encantar Personas (salvar a —2); DE la hieren armas + 1 o superiores; inmunidad a hechizos; regenera 3 Pg por asalto; convocar murciélagos y lobos; Escalada de Araña; asumir forma de leopardo de las nieves (MV 15) o forma gaseosa; TAM M; ML 16; PE 3.000.

Los recién casados, aunque no demasiado conformes, se tragaron sus quejas por miedo a encolerizar a Urik. Félix le cogió ojeriza a Antianetta por ser su monitora ante Urik, y ella no estaba precisamente contenta de pasar gran parte de su no-vida encerrada en un lánguido pueblucho en vez de viajar, algo que le gustaba mucho.

Sin embargo, regresaron a Ungrad y simularon un cortejo bastante público. Pasado un tiempo prudencial, mostraron el certificado de matrimonio firmado por el barón, y organizaron un banquete nupcial en el que Awilda lanzó su maldición, como ya se ha explicado antes.

Totalmente preparada para acabar con el vampiro de inmediato, Awilda se sorprendió e indignó al ver que el burgo-maestre y su nueva esposa la ignoraron por completo. Durante la última década, Awilda ha renunciado a su natural nómada y se ha establecido en Ungrad, donde puede vigilar a su mortal enemigo y esperar a que la Tierra responda a su deseo de venganza.

En cuanto a Félix y Antianetta, los diez años de matrimonio han pasado sin mayores problemas. Su antiguo resentimiento ha sido reemplazado por una saludable camaradería. No hay afecto o amor entre ellos, pero al menos se sienten dichosos compartiendo su vida profesional.

Félix ha demostrado ser un administrador inteligente y muy manipulador, y ha superado las expectativas del barón al respecto. Sus suaves impuestos son recolectados con regularidad, y aunque se raciona la comida para que dure todo el invierno, pocos en Ungrad se van hambrientos a la cama. La única aflicción es la fiebre blanca, y gracias a la doctora Hoyer, los casos revisten poca gravedad y pueden curarse si los pacientes ingresan en su pequeño hospital en fase temprana.

El altruismo de la pareja es un vehículo excelente para el control mental, cosa que los dos vampiros han logrado por completo. Como que los ciudadanos se sienten seguros y a gusto con el burgo-maestre y su estimada esposa, nunca cuestionan sus «educadas peticiones» y son muy susceptibles a su vampírico poder de Encantar. Sin excepción, los ciudadanos se enfurecerían muchísimo contra aquel que osara sugerir que sus más queridas figuras públicas son otra cosa que héroes del pueblo.

Una vez cada cuatro años, una hermosa doncella humana de dieciocho años es

elegida para servir al barón en su castillo. Aunque esta responsabilidad recae cada vez en una ciudad distinta de Valachan, sólo en Ungrad se ve esto como un privilegio. Las familias de Ungrad se ofrecen voluntarias a enviar a sus hijas a servir al barón, incluso aunque saben que no volverán a saber nada de ellas jamás.

La próxima fiesta de elección, en la que una muchacha será escogida para el barón, no tendrá efecto hasta dentro de dos años en Ungrad, mucho después de cuando se sitúa esta aventura. El ritual se menciona sólo para dar al DM una mayor comprensión de la sutil maldad que anida en Ungrad cuando llega el grupo.

Las costumbres ungradianas

Más que sucumbir a las frecuentes plagas de fiebre blanca, los habitantes de Ungrad las padecen con buen humor. La vida es para vivirla alegremente, ya que en cualquier momento puede tocar a su fin por causa de una súbita enfermedad, como les pasó a muchos durante la gran epidemia. Las muestras de afecto en público son comunes en las calles. Los extraños son tratados con gran familiaridad y cariño, y se intenta ayudarlos con mucha amigabilidad.

La vida familiar gira en derredor de los montones de abono que apilan en sus sótanos. Cada familia posee como mínimo tres de ellos, donde se cultiva el ingrediente básico de su dieta: los hongos. Usualmente, cada pila se deja en barbecho dos semanas, mientras que la familia añade sus desperdicios para nutrir las esporas, que en Ungrad están por todas partes. Al cabo de ese tiempo, la familia cosecha los hongos. Como este método no permite la selección, en esas dos semanas crece una gran variedad de hongos. Como que en los sótanos la temperatura es constante e independiente del exterior, los lugareños pueden cultivar setas incluso en lo más crudo del invierno.

A los niños se les enseña desde muy tierna edad qué hongos son seguros y cuáles venenosos. Pero debido a los letales caprichos de la Tierra, de vez en cuando un hongo venenoso muta para parecerse a algún inofensivo primo suyo. Es obligación de la mujer el probar cualquier guiso de setas que prepare para su familia, mientras los hombres trabajan duro en los campos o los bosques.

Durante el verano, los granjeros corren a plantar patatas tan pronto como

comienza el deshielo. El suelo es rico, y produce tres o cuatro cosechas de patata antes de que regrese el invierno. Las patatas son guardadas en almacenes, de los que pueden ser recuperadas en cualquier momento por los miembros de la comunidad. Durante el invierno, los hombres recorren los bosques en busca de leña y para cazar, cosa que hacen mediante trampas y arco corto. La gran cantidad de lobos que rondan por los bosques puede hacer esta labor muy peligrosa.

En la Niebla

La petición de venganza de Awilda se verá satisfecha cuando lleguen forasteros; en este caso, cuando la Niebla lleve a los PJ a Ungrad. Ya esté el grupo acampado junto a la niebla en Ravenloft o en el mundo de campaña del DM, el principio de la aventura es similar. La niebla errante de Ravenloft arrebató a los aventureros de sus tiendas y les transporta hasta Ungrad. Adapta la entrada del grupo a Valachan para acomodarse a las circunstancias, usando la siguiente descripción como guía:

El vigía nocturno os despierta con un grito. Cuando salís de vuestro sueño, veis una espesa capa de nieve helada que baja de las colinas hasta la llanura. El nervioso piafar de vuestros caballos se silencia cuando la leve y pulverulenta avalancha lo cubre todo. Con molesta rapidez, comienza a hacer frío, hasta que sentís cómo se os hielan la cara y las manos.

La nieve se asienta tan rápido como llegó, pero un cielo nocturno desconocido saluda a vuestros ojos enrojecidos. Mirando alrededor vuestro, observáis que vuestro campamento está ahora plantado en un terreno boscoso y helado. La amplia luna de color marfil cubre la nieve y las copas de los pinos con un reflejo iridiscente.

Un viento cortante sopla del oeste, colándose entre vuestras arrebujadas ropas y armaduras. Los caballos patean el suelo, molestos por el abrupto cambio de clima. Vuestro grupo se apiña cerca de la pequeña fogata para intentar calentarse.

De pronto, el aullar de los lobos atraviesa el campamento, asustando a vuestros caballos, que relinchan y se agitan. El aullido parece cada vez más



cercano. Un ciervo salta de improvisto al calvero que hay junto a los pinos, con seis lobos persiguiéndole muy de cerca. El ciervo se alarma con vuestra presencia e intenta rodear el campamento, pero es rápidamente alcanzado por los lobos. Abatido el animal, los cánidos se giran hacia vosotros y comienzan a gruñir. Las siluetas sombrías de al menos una docena más de bestias entre los árboles llenan vuestro campo de visión.

«Callad, sólo son humanos». Quien habla es una muchachita que se acerca a los lobos, y éstos guardan silencio. La niña no puede tener más de diez años, tiene el pelo largo y negro y los ojos acuosos. Su ajado camisón es golpeado por el viento, revelando su silueta descarnada. Cuando se acerca a los lobos, sus pies descalzos dejan leves huellas en la nieve.

La niña estudia a los PJ con atención durante un minuto. Ignora la mayor parte de las preguntas y se presenta como Eliza. Menciona que su familia lobuna aún tiene hambre, y mira esperanzada los caballos de los PJ. Eliza espera que los PJ le den al menos un caballo para comida (o cualquier otro animal vivo; las raciones no le sirven).

Antigua vampira esclava de Hoyer,

Eliza nunca ha matado a un humano y por eso no se ha convertida en una vampira completa. Aunque no está en la cima de su poder, tampoco es controlada por Hoyer. Sólo obedecía a Félix cuando estaba al alcance de su vista, ya que nunca bebió sangre humana. Ha sido capaz de resistir la llamada del nosferatu para que vuelva con él. Eliza ha vagado por los bosques que rodean Ungrad desde que fue rescatada por su madre Awilda, hace ya doce años.

En todo ese tiempo, sólo ha bebido sangre de animales para sobrevivir.

Por desgracia, los vampiros han de cebarse con sangre humana, de ahí el aspecto desgachado de Eliza y su menor cantidad de dados de golpe. No puede tolerar la compañía humana demasiado tiempo, para que su naturaleza no la obligue a beber. A pesar de su tierna apariencia, tiene veinte años. Cada noche, antes de la aurora, cava una fosa superficial en el suelo helado y se entierra hasta la noche siguiente, mientras su familia de lobos la vigila. Bajo ninguna circunstancia revelará el más mínimo indicio a los PJ sobre su no-vida. Si los PJ preguntan si tiene frío, ella comentará al acaso «No lo había notado».

Eliza (Vampiro nosferatu): INT Mucha; AL CN; CA 1; MV 12, Volando 18 (Poder especial); DG 7 (se alimenta sólo de

sangre animal); Pg 25; GAC0 13 (11 con arma); AT 1; Daño por arma + 4; HE Drenaje de Constitución, Encantar Persona (salvar a — 2); DE sólo la dañan armas + 1 o superiores, inmunidades normales de los no muertos, regenera 3 pg por round, convocar lobos, Escalada de Araña, asumir forma de lobo blanco o Forma Gaseosa (no de murciélago); TAM P, ML 16.

Eliza (Forma de Lobo): INT, AL, DG, Pg, GAC0, HE, DE (menos Escalada de Araña) y ML como las de arriba; CA, MV, AT, Daño y TAM como los de los lobos, más abajo.

Lobos (17): INT Semi; AL N; CA 7; MV 18; DG 2 + 2; Pg 11-14; GAC0 19; AT 1; Daño 2-5; Tam P; ML 10; PE 65; CM1.

Si se le ataca, Eliza primero encanta al guerrero que parezca más fuerte y le ordena que desate a los caballos mientras los lobos mantienen ocupados al resto de PJ. Nunca usa su poder de drenaje de Constitución, prefiriendo hechizar a otros para que luchen por ella. Una vez que los caballos están libres, o si Eliza es reducida a 10 o menos pg, se retira.

Si el grupo le da voluntariamente al menos una montura, Eliza quedará muy agradecida. «Parecéis perdidos», dice. «Mi madre puede ayudaros a saber a dónde vais. Vive en Ungrad. Decidle que soy feliz.»

Tras cinco minutos, Eliza empieza a inquietarse. Durante vuestra conversación, os dais cuenta que se lame los labios cada vez con más frecuencia. De forma abrupta, se gira y sale corriendo, con los seis lobos a corta distancia. Pronto la manada entera se ha perdido en la noche.

Alelados tras vuestro encuentro con Eliza, tembláis junto al fuego hasta la aurora. Cuando el sol se alza sobre las brumas al este, veis la forma de una enorme montaña hacia el oeste, desde donde el viento helado ha estado soplando toda la noche. Incluso con el sol alto, la temperatura es para helarle los huesos a cualquiera.

Bancales encantados

Puede que el mayor problema que los PJ tengan que enfrentar en un principio sea el brutal frío. La temperatura diurna anda por los 20 grados F, y el frío viento la agudiza. A no ser que los PJ mencionaran que sus PJ llevaron ropas de abrigo

antes del comienzo de la aventura, asume que los personajes pueden tener como mucho una capa larga para protegerse del frío. Aplica las reglas convenientes sobre el efecto del frío.

No muy lejos hacia el este, los pinos se hacen menos espesos, permitiéndolos ver un puñado de edificaciones. Podéis distinguir la débil marca de un camino cubierto por la nieve, que lleva hacia un valle que hay algo más abajo.

Debido a la gruesa capa de nieve, el grupo sólo puede recorrer un kilómetro a pie por hora, dos si van a caballo. Los edificios están más o menos a mil metros de distancia.

Cuando os acercáis, veis que las estructuras son los restos de una casa de piedra y algunas construcciones

anexas. Al parecer, el conjunto ha estado en ruinas durante bastante tiempo. Quedan algunas maderas calcinadas, pero no hay ni el menor rastro de hollín en el aire. Notáis un olor pútrido que el viento frío enmascara.

Estas ruinas son los restos de la residencia de la familia Nircada. Los Nircada se atrevieron a desafiar al burgomaestre Hoyer, de la cercana villa de Ungrad, culpándole de extender la fiebre blanca. En un mes, la mayor parte de la familia había muerto de la misteriosa enfermedad, y Hoyer ordenó quemar la casa para evitar la infección.

Un año después de que Hoyer quemara la casa, un emprendedor enano llamado Ambrick (ver área 3) intentó rescatar los bancales de la casa, intactos y a salvo en el sótano de piedra. El enano y sus peones se las arreglaron para entrar

en el sótano, pero fueron espantados por un espíritu que protege los bancales de estiércol.

Si los PJ deciden investigar las ruinas, descubrirán con facilidad la entrada a la bodega, junto con huellas y defecaciones de lobos. Los restos de piedra están cubiertos de líquenes marrones, que a los ciervos les gusta mucho ramonear. Un olor a podredumbre flota cerca de la entrada del sótano.

La expedición de Ambrick puso un cartel en la puerta, pero su advertencia escrita ha sido borrada por la inclemencia del clima de Valachan. Las maderas están grises por el tiempo y cubiertas de líquen. Las osamentas de un venado y de un lobo yacen cerca de la abertura, como advertencia a otros animales de que no se acerquen. Si los PJ insisten en investigar la abertura, léeles lo siguiente:

■ *El hedor es mucho más fuerte al*

¿JUEGAS CON NOSOTROS?



El mundo Submicroscópico

Un viaje alucinante al reino de los microorganismos.

Una lucha donde sólo importa la supervivencia y el poder.

TU MISION: Reproducirte sin cesar hasta dominar el medio.

TUS ENEMIGOS: Poderosos virus y defensas del organismo.

* 26 jugadores, 798 localidades y 10 comandos de acción.

* **Objetivo:** capturar 100 células del tejido orgánico.



Controla un equipo de combate de alta tecnología.

Entra en la batalla épica del 7.302 sobre el asteroide Atropos; la suerte de la Federación Estelar puede estar en tus manos, pero recuerda que sólo hay dos opciones: **Libertad o Muerte.**

* 70 jugadores, 400 localidades y 20 comandos de acción.

* **Objetivo:** ser el último superviviente en el combate.

AREA XXI

Juegos Interactivos

¿Crees que ya lo has visto todo?
¡Te proponemos un verdadero desafío!

Entra de la mano de AREA XXI en un nuevo mundo por explorar. Nacida como SILDAVIA (1ª **Compañía de Juegos por Correo en español**) ha ido creciendo, mejorando y depurando los proyectos más ambiciosos desde que vieran la luz los primeros Juegos por Correo **VIRUS** seguido de **LIBERTAD o MUERTE**.

Totalmente controlados por nuestro ordenador central, son juegos para dejar volar tu imaginación y divertirtiéndote enfrentandote a otros muchos jugadores y demás peligros para alcanzar el objetivo final.

Multitud de posibilidades para jugar: **por correo postal, por teléfono, por fax y por módem.** No es necesario ordenador.

¡Escríbenos ya!

Recibirás información detallada gratuitamente

AREA XXI

Nou del Convent 43, 5º. 46680. ALGEMESÍ, València

Tel./Fax: (96) 248 31 63 BBS: (96) 241 43 59



lado de las viejas planchas de madera. Se parece a un olor más natural, como de hojas secas o tierra recién arada. Pero es tan fuerte que revuelve las tripas en cuanto os acercáis.

La madera está podrida y caerá con facilidad, revelando unos estrechos escalones que bajan, por los que sólo podrán pasar de uno en uno. Los muros están cubiertos de moho verdoso a medida que se va bajando, con alguna otra salpicadura de hongos marrones entre las piedras. La escalera acaba en una puerta también cubierta de desagradable vegetación.

El olor a podredumbre ya marea al pie de los escalones, como si alguien hubiera dejado pudrir un montón de manzanas en la oscuridad. Es preciso un tiro con éxito de Doblar Barras/Forzar Puertas para abrir la puerta del sótano. Una vez hecho esto, el aire se llena de esporas podridas que vienen de la estancia. Los PJ en la escalera deberán salvar contra veneno o enfermar de tal manera que perderán un punto de Fuerza, Destreza y Constitución cada día. Cuando la puntuación de una de estas características llegue a cero, el personaje muere. Su cadáver se descompondrá rápidamente. El mal puede curarse con un tiro de pericia en Curar Enfermedades o con un conjuro de efecto similar. Se gana un punto en cada característica por

día que se pase de reposo en la cama.

La bodega está encantada por el espíritu de Frau Birgit Nircada. Cuando los guardias de Ungrad llegaron para quemar la «casa infectada», Frau Nircada era uno de los pocos miembros de la familia que aún vivían. Los guardias le presentaron a la anciana la orden municipal, pero ella no se impresionó. No dejaría la casa de sus antepasados, aunque eso significara morir de fiebre blanca. Cuando corría a refugiarse en los bancales del sótano, resbaló, se golpeó la cabeza con los escalones de piedra y murió en el acto. Los guardias, respetuosos, colocaron su cadáver entre los bancales, para que pudiera reunirse con los restos de sus antepasados. Casi todos los habitantes de Ungrad son enterrados de esta forma, por lo que sus cuerpos en descomposición se añaden a la nutrición de las generaciones venideras de su familia. Frau Nircada persiste como espíritu, y defiende sus bancales contra los intrusos.

Frau Nircada, espíritu: INT Media; AL N(M); CA 10; MV volando 12; DG ninguno; Pg ninguno; Daño ninguno; AE su visión causa pánico; DE invulnerable; RM 100%; TAM Med; ML 20.

Más allá de la puerta, los PJ descubren los bancales de estiércol, tres pilas de 2 x 3 metros llenas de hongos de todas las clases. Si los PJ investigan, el espíritu

entrará en acción, susurrando «¡Salid de aquí!» al oído de uno de los personajes mientras se mantiene invisible. Para un mejor efecto, el DM debería escribir las palabras en un trozo de papel y dárselo a uno de los jugadores. Si los PJ insisten en seguir allí, Frau Nircada se hace visible.

De pronto, oís el lamento débil de una mujer, que viene de la enorme pila de hongos que hay al lado de la puerta. «¡No conseguiréis que me vaya! ¡Nunca! ¡Guardaré mi casa para siempre!» Los hongos comienzan a temblar, y un cadáver corrompido aparece debajo de ellos. La cabeza parece haber sido prácticamente partida en dos, y un montón de gusanos blancos y gordos cuelgan de la calavera rota. La criatura echa atrás la cabeza y ríe.

Cualquier PJ que tenga la desgracia de asistir a este espectáculo debe hacer tiros de miedo y horror. El espectáculo es meramente una ilusión lanzada por el espíritu para asustar a los PJ y que se vayan. Si permanecen allí, la ilusión se disipa, pero la risa maníaca prosigue. Los PJ han de hacer tiros de miedo cada asalto que pasen en los bancales. No hay otro tesoro que los propios bancales, que son un alimento excelente para hongos, musgos y otras saprofitas. Si los PJ idean una manera de recobrar los bancales, los pueden vender en la tienda de Ambrick, en el área 3, por 100 mo.

Un pequeño puente de piedra cruza un torrente helado al este de las ruinas. Un camino cubierto de nieve lleva, al cabo de seis kilómetros, a una garganta en el norte.

Ungrad

El camino sigue a través de una garganta hasta una ciudad que está a un kilómetro al noreste. Una enorme montaña cubierta de nieve preside el pueblo: su cima está cubierta por la niebla.

En Ungrad pueden encontrarse los mercaderes, comerciantes y artesanos normales. El DM puede detallarlos si es necesario. Si el grupo necesita comprar ropa de abrigo, armaduras (el mejor armero de la villa sólo puede ofrecer cotas de malla), armas, comida o cosas varias, los PJ encontrarán a los tenderos amistosos y dispuestos a servirles.

Debido al aislamiento de Ungrad, los precios de bienes y servicios son un diez por ciento más caros de los especificados en el *Manual del Jugador*, a no ser que se diga lo contrario. Los siguientes objetos no pueden ser comprados en la ciudad: espejos, ítemes sagrados o de clérigo, pociones y pergaminos. El DM no debe mencionar la falta de estos artículos a no ser que alguien del grupo intente comprarlos.

Una lista de los lugares interesantes de Ungrad para visitar se ofrece más adelante. Se recomienda al DM añadir más encuentros para darle vida a la ciudad (quizá más mercaderes pintorescos) para acomodarse a la campaña de Ravenloft que se esté jugando.

1. Puertas de la ciudad

Tras deambular horas enteras por el helado sendero, llegáis por fin a las puertas de un pequeño villorrio. Vuestras pertenencias —empapadas por el rocío de la mañana— ahora están duras y heladas. El día parece haber pasado en un respiro. El sol ya se está escondiendo en el horizonte.

La aldea en sí está rodeada de una muralla de piedra, de no más de tres metros de alto, sin paramentos ni matacanes. La piedra se ha desmoronado en la parte superior, y están cubiertas de líquenes marrones, mezclados con la nieve, lo que le da a ésta un color purulento.

La puerta principal está vigilada por una sola torre de dos pisos de altura. La puerta está cerrada, y no hay guardias a la vista.

Los guardias de la ciudad son lo bastante listos como para quedarse a cubierto en esta época del año, aunque un grito o una llamada a la puerta atraerá rápidamente su atención. Las puertas están cerradas para evitar que entren los lobos, no las personas. Los PJ son bienvenidos a Ungrad, aunque rechacen pagar el peaje de la puerta.

Aunque los residentes de Ungrad no tienen que pagar tasa por entrar o salir de la ciudad, los forasteros deben abonar 1 me por persona, más 1 de oro si van a caballo y otra de plata si van armados con algo más que una daga. El peaje no es negociable, y aquellos que se nieguen a pagarlo no son admitidos en la ciudad. Si el grupo no tiene bastante dinero para pagar, puede intentar escalar la muralla

cuando anochezca.

Una pequeña pero bien entrenada guardia mantiene el orden y defiende el pueblo de los ataques de los lobos. Estos guerreros han sido escogidos (y encantados) por el alcalde entre los mejores cazadores de la población.

Guardias (6): AL LN; CA 8; MV 12; G1; Pg 6; GACO 20; AT 1; Daño por arma; ML 14; armadura de cuero, pica, hacha de mano, daga, arco corto.

El robo no es tolerado en Ungrad. Cualquier delincuente al que se atrape en el acto será llevado al ayuntamiento (área 6) para un encuentro con el burgomaestre, que le hechizará y le ordenará que no vuelva a robar nunca más. No hay patrullas organizadas en Ungrad en esta época debido al frío. Si surge algún problema, los lugareños piden ayuda a la torre de la guardia más cercana.

Cada torre rectangular en la muralla tiene un primer piso de 4 metros cuadrados, con una chimenea y una escalera de madera que lleva al piso superior. Este también es una habitación de guardia, con chimenea. El techo de madera, en pico, no permite caminar por encima de él. Suele haber de 2 a 5 guardias apostados en cada torre.

Una vez pasadas las puertas, veis que el muro, aunque no es demasiado alto, tiene algo más de un metro de grueso. La piedra de la ciudad no parece inmune a los duros elementos y al moho, que prácticamente han devorado el mortero cerca de la parte superior. Toda la estructura parece desmoronada y en mal estado.

En general, casi todos los edificios del pueblo son estructuras de piedra con dos pisos, con techos de vertiente y altas chimeneas, que lanzan una negra humareda al frío cielo invernal. El moho y los líquenes —marrón, verdoso y ocre— cubre prácticamente toda superficie vertical.

Las calles de la villa están cubiertas de nieve, pero por la escasez de huellas, parece que casi todo el mundo, como los guardias, se queda en casa debido al frío. A pesar de ello, unos pocos e intrépidos lugareños andan por la calle, portando enormes haces de leña. Un joven repara en vosotros, ataviado con una pesada capa y una gruesa bufanda.

«Parecéis helados y perdidos, amigos míos», dice con un gesto amistoso. Su voz queda un tanto

amortiguada por sus gruesas prendas de abrigo.

El joven se presenta rápidamente como Christopher Barkos. Estará encantado de indicar al grupo dónde pueden echarse algo caliente al estómago (el hongo de Ambrick, área 3; «No os perdáis la sopa de champiñones y los fideos de azúcar de Ambrick»), o reposar con todo lujo (la taberna del Buen Reposo, área 4; «El único sitio del pueblo donde podréis tomar un baño caliente»). Si los PJ tienen aspecto muy desastrado (no llevan ropa de abrigo, o aún sufren los efectos de la carrera en los «Bancales Encantados»), Christopher les escoltará hasta el pequeño hospital (área 5).

Christopher Barkos: AL NB; CA 8; MV 12; G2; Pg 15; GACO 18; AT 1; Daño por arma; Fue 17, Con 15, Car 15; ML 14; armadura de cuero, hacha de mano, cuchillo de caza, arco corto.

Si los PJ le refieren a Christopher su encuentro con Eliza, su sonrisa se desvanecerá para dar paso a una expresión más seria. Muchos de los habitantes del pueblo han oído rumores acerca de la niña, que recorre los bosques acompañada por una manada de lobos. Christopher sugiere que el grupo vaya a visitar a la vieja gitana que vive en la parte norte de la ciudad (área 7). Puede darles indicaciones de cómo llegar, pero ninguna información acerca de Eliza o de su madre.

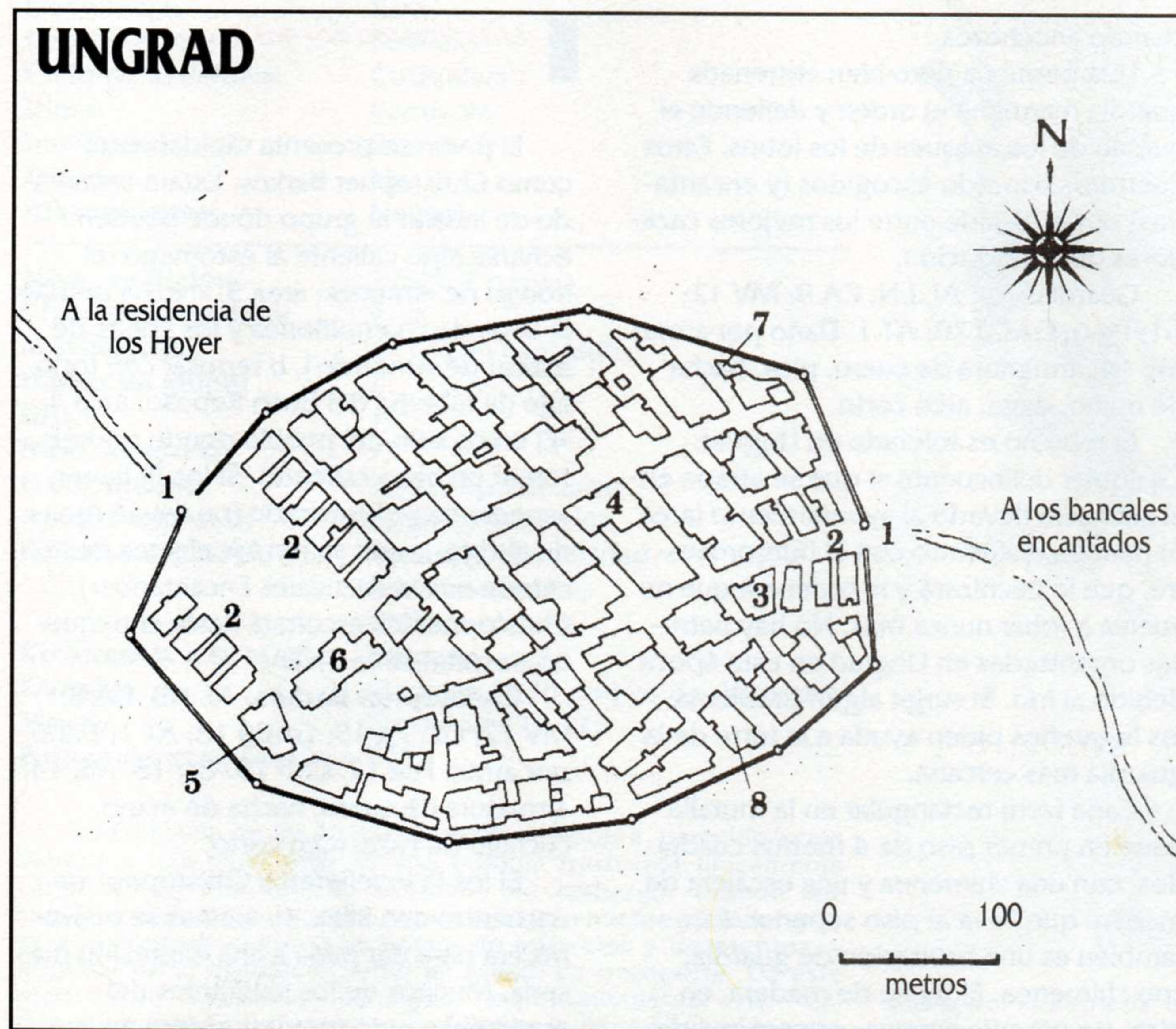
2. Almacenes

Una serie de grandes edificios, sin ventanas y con una sola puerta, se alinean a ambos lados de la calle, empujando las casas cercanas. A juzgar por la nieve pisoteada que lleva hasta la entrada, estos edificios tienen un uso frecuente, incluso en invierno.

Aunque estas construcciones estuvieron una vez revocadas con yeso, éste ha sido devorado casi por completo por el musgo. En muchos lugares, el yeso ha caído, dejando los ladrillos a la vista, cubiertos de una fina capa de musgo marrónáceo.

Estos almacenes contienen la cosecha de Ungrad. Las puertas están cerradas, pero no con llave, y en su interior huele como a tierra arada. Dentro hay barriles grandes conteniendo patatas, zanahorias y otros vegetales secos, cubiertos por un fino polvo blanco (fungicida). Todo lo que

UNGRAD



no está cubierto por el polvo, especialmente las vigas de madera del techo y las tapas de los barriles, muestran una gran cantidad de moho verde.

No hay guardias dentro. Nada evitará que alguien (incluidos los PJ) entre en un almacén y se lleve una buena cantidad de comida. Queda claro pues que ni el robo ni el hambre son problemas en Ungrad.

3. El Hongo de Ambrick

Veis un cartel en el que hay pintado un hongo rojo sobre fondo blanco, a la puerta de un amplio edificio de un sólo piso. Es posiblemente una especie de taberna, si habéis de dar crédito a los apetitosos aromas que salen a la calle. Al contrario que otras casas que habéis visto hasta ahora, esta estructura parece libre del omnipresente musgo, al menos por fuera.

Dentro, observáis una gran sala llena de mesas y taburetes, con espacio suficiente como para acomodar a un centenar de personas. Los clientes se sientan hombro con hombro en la barra, y una enorme chimenea arde con alegría. Las camareras se afanan entre los clientes, el bar y lo que debe ser la entrada de la cocina, al lado de la chimenea.

Quienquiera que construyera esta taberna, debió ser un gran aficionado a los hongos. Hay enormes setas que crecen en las paredes y techo, mientras otras amarillas, más pequeñas, llenan la chimenea, al parecer sin afectarles su proximidad al fuego. En algunas mesas a las que la comida no ha llegado aún, unos cuantos clientes hambrientos matan el rato picando con los hongos que crecen a su alrededor. Incluso las sillas y mesas de madera han sido esculpidas con forma de hongo.

El grupo es saludado en la puerta por el dueño, un enano achaparrado de mediana edad llamado Ambrick. El enano odia el moho en todas sus formas (eso incluye el musgo, pero no las setas, que le gustan con locura). Inspecciona las paredes con frecuencia, asegurándose que ningún tipo de moho se ha mezclado con sus queridos hongos.

Ambrick (enano): AL N; CA 9; MV 9; G3; Pg 22; GAC0 18; AT 1; Daño por arma; Fue 16, Con 17, Sab 14, Car 14; ML 14; delantal de cuero, daga.

La curiosa aversión de Ambrick deriva de su intento de recuperar los bancales de la familia Nircada, después de que la casa fuera incendiada por Hoyer doce

años atrás. Tras su encuentro con el espíritu (y fallar una tirada de miedo), es incapaz de soportar la mera visión del musgo. Si el grupo parece necesitar trabajo, Ambrick puede contratarlos para recuperar los bancales encantados, ofreciéndoles como mucho cien mo de recompensa. Por supuesto, es posible que el grupo acabe con «musgofobia» si aceptan la proposición del enano.

Una vez que los PJ se hayan sentado, Ambrick les informa de la especialidad de la casa, el plato predilecto de los ungradianos: sopa de cebolla y setas, una espesa mezcla picante que sabe más a estofado de carne que a sopa de verduras (cuesta 4 mc por cuenco; una versión menos espesa y sabrosa se ofrece también a mitad de precio). Para postre, Ambrick recomienda sus famosos «fideos de azúcar caliente», una ganga por sólo 2 mc el tazón. Si alguien los pide, una camarera sirve un cuenco lleno de un caldo caliente y azucarado delante del afortunado PJ. Flotando en el caldo hay unos fideos blancos translúcidos, que saben como una combinación de cera y cartílagos. Seguramente que requiere de un paladar especial, ya que sólo los lugareños saborean con deleite dicho plato.

Si los PJ preguntan de qué están hechos los fideos (tras haberlos probado, claro está), Ambrick les hará un guiño y les dirá: «De mi propia cosecha de hongos blancos. ¿No es increíble?» Lo dice muy serio, pero puede ser divertido ver la cara que ponen los PJ ante sus cuencos a medio comer cuando sepan qué es.

El Hongo es un buen sitio para reunir información acerca de Ungrad. Los PJ pueden conocer la mayor parte de la información ofrecida en la sección de «Trasfondo de la Aventura», si pasan más de una tarde aquí y gastan de 1 a 5 mo en bebidas para los parroquianos.

No se alquilan habitaciones en la taberna, pero Ambrick les recomendará la Posada del Buen Reposo si alguien le pregunta. Además del salón, hay una cocina y un pequeño despacho en la planta baja. La cocina no tiene nada destacable, si no son las escaleras que bajan hasta la bodega (sólo hay barriles de cerveza) y los grandes bancales, llenos de gruesos hongos y curiosamente, libres de moho.

La puerta que lleva al despacho de Ambrick desde la cocina está abierta. Es una pequeña habitación de 3,5 metros cuadrados, y contiene papeles, facturas,

declaraciones de impuestos y otra documentación relativa al negocio. Una caja fuerte cerrada con llave en un rincón contiene sólo 2.305 mc, 384 mp y 172 mo. Ni Ambrick ni sus empleados duermen en la posada, ya que ésta se cierra a medianoche y todo el mundo se va a casa a dormir.

5. La Posada del Buen Reposo.

Durante el invierno, con el único camino que lleva al pueblo bloqueado por la nieve, sólo una posada está abierta a los visitantes.

Desde la calle, veis una casa de piedra muy adornada, con un porche. Un musgo oscuro cubre gran parte del edificio, pero queda claro que se trata de una imponente residencia.

De la calle se entra a un macizo de césped cubierto por la nieve, bajo el porche. Un cartel en la entrada presenta a un hombre durmiendo en una cama con dosel.

Esta casa de huéspedes está regentada por una propietaria bastante excéntrica, que gusta hacerse llamar *mademoiselle* Beatrice. Era una maga de buena familia, un tanto chalada, que hace cinco años dejó su hogar en Valachan para aprender más cosas sobre el vampirismo. Aprendió la magia suficiente como para guardarse las espaldas durante sus viajes, y con la herencia de su rica familia, una versión caótica del Amuleto Contra No-Muertos (el objeto permite comandar no muertos como si fuese un clérigo malvado de nivel 9), pensó que podría obligar a un vampiro para que le hiciese entrega a ella del Don Oscuro. Estaba equivocada. El espíritu desafiante de Beatrice divirtió a Félix Hoyer, que le hace visitas semanales pero no le chupa demasiada sangre.

Las creencias de Beatrice en los no muertos, su amuleto caótico y su afición a la necromancia la han convencido de que, si se comporta como un vampiro, se convertirá en uno de ellos (de aquí su selección de conjuros, que imitan en buena parte los poderes de estos seres). Si persevera en su actitud, es muy posible que su deseo se haga realidad. Sólo que le asusta la visión de la sangre.

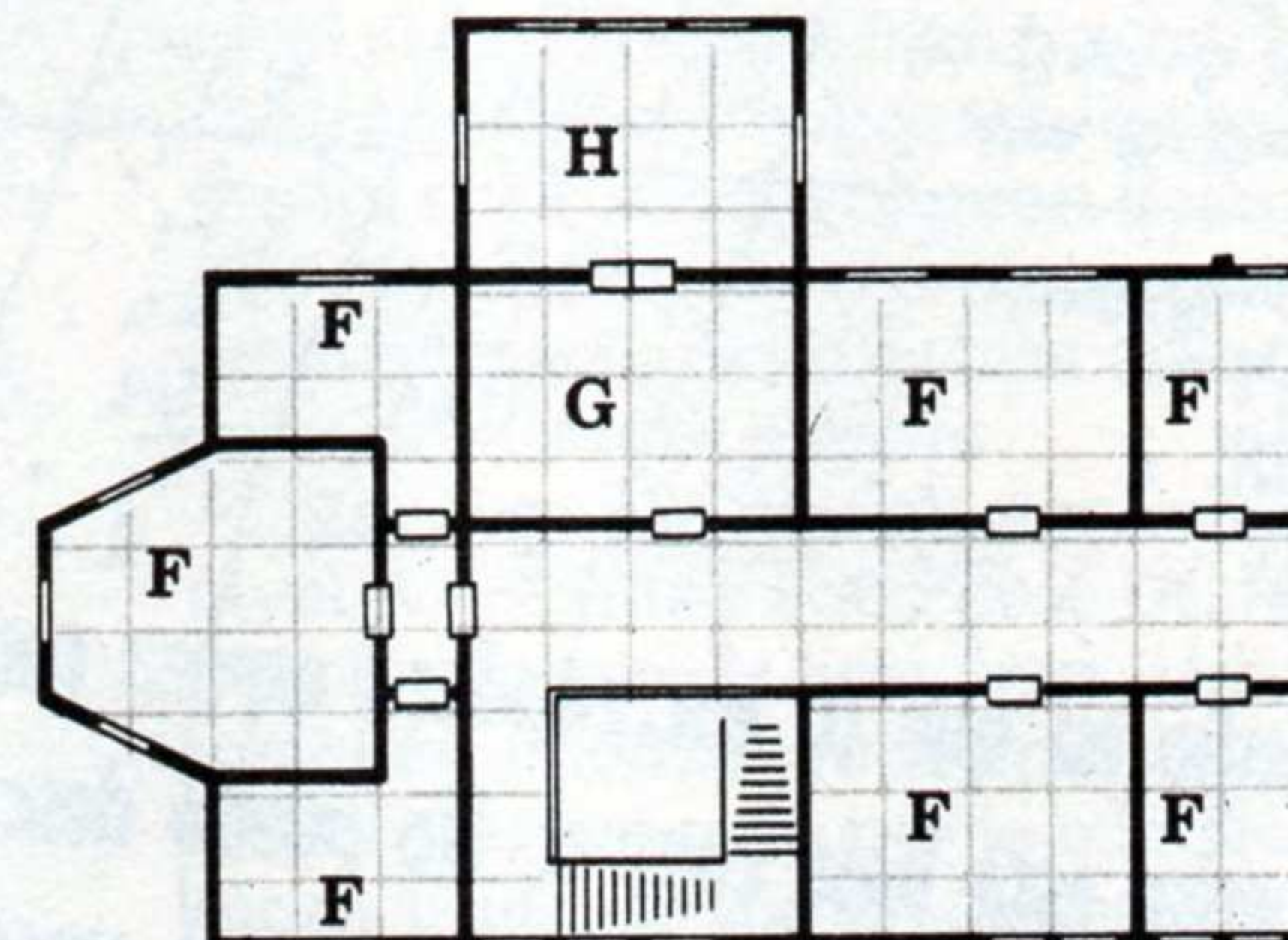
Mademoiselle Beatrice: AL N(M); CA 9; MV 12; M9; Pg 25; GAC0 18; AT 1; Daño por hechizo o arma; Fue 9, Des 15, Con 7, Int 17, Sab 11, Car 16; ML 16; daga, Amuleto Contra No Muertos caóti-

POSADA DEL BUEN REPOSO

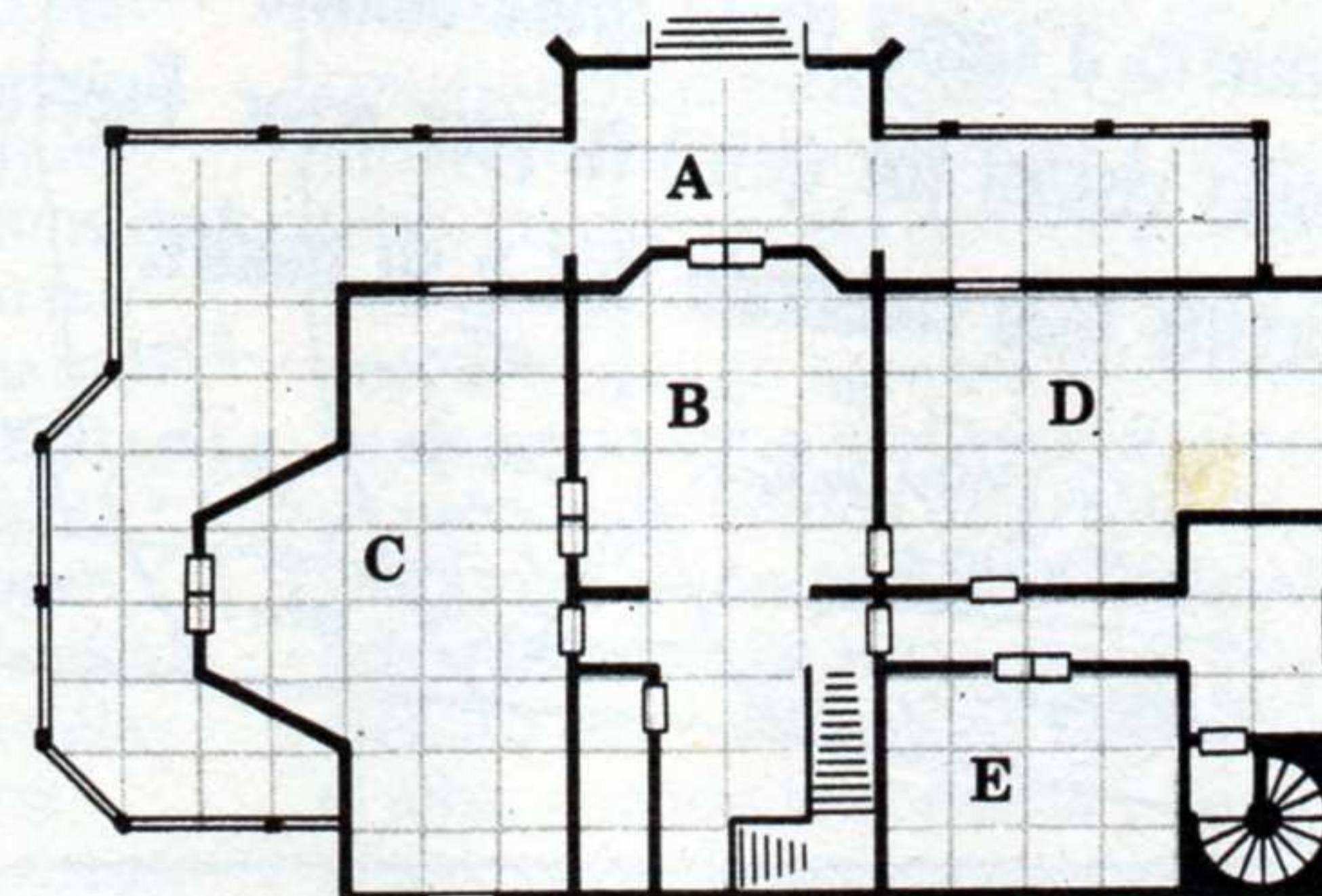
Area 4

1 cuadro: 1,5 metros

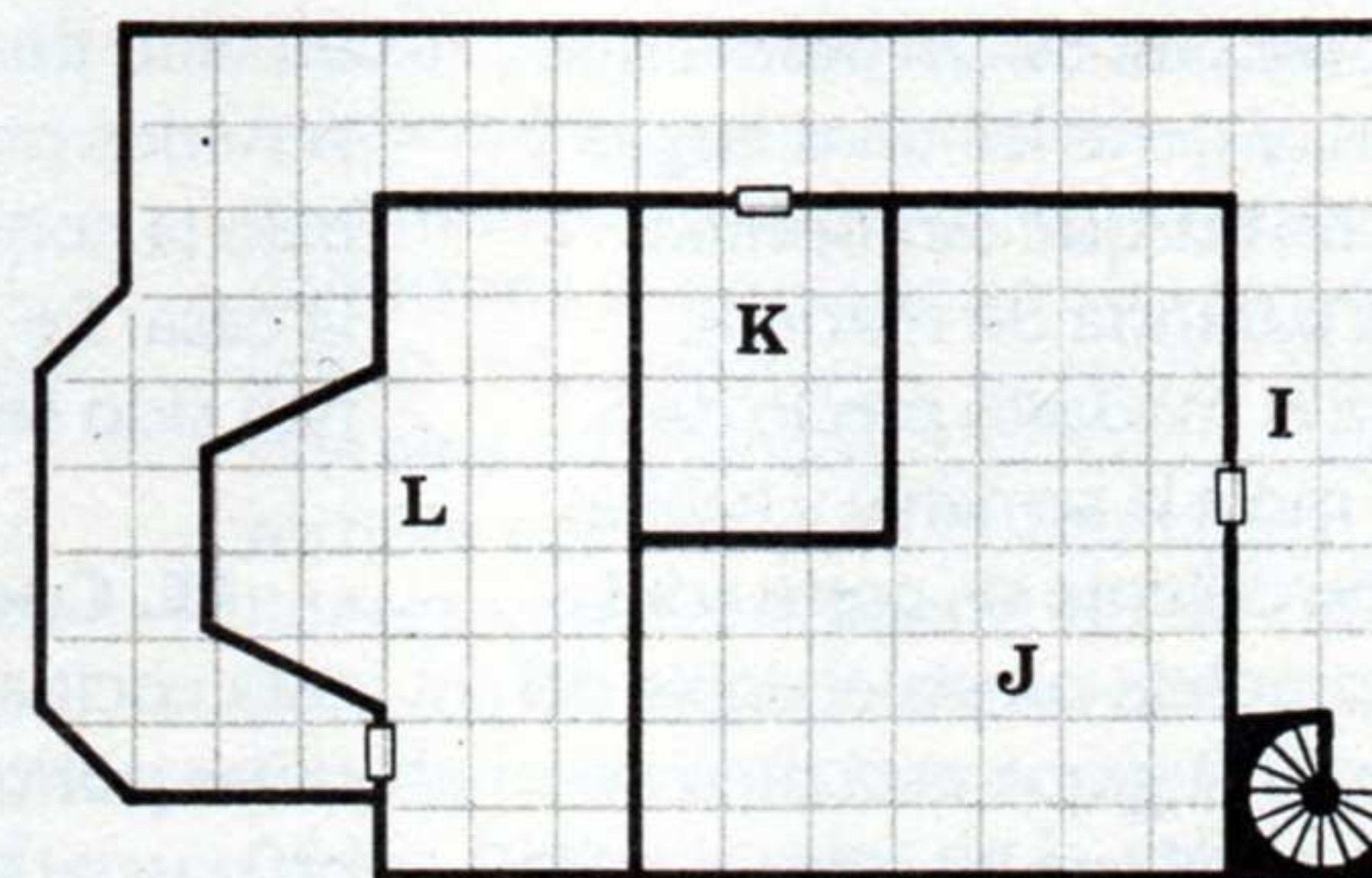
Segundo piso



Primer piso



Sótano



co. Hechizos: Encantar Persona, Escalada de Araña, Sirviente Invisible (x 2), Alterar el Yo, Invisibilidad, Imagen en un Espejo, Vuelo, Toque Vampiro (x 2), Miedo, Convocar Sombra, Desocupación.

Los PJ están relativamente a salvo de las tonterías de Beatrice, siempre que no la insulten irrumpiendo en su «cripta» (área 4L). No es proclive a atacar a sus huéspedes si éstos no pegan primero, aunque puede pasárselo bien asustándoles. Si sale a relucir sangre fresca, haz un tiro de miedo por Beatrice.

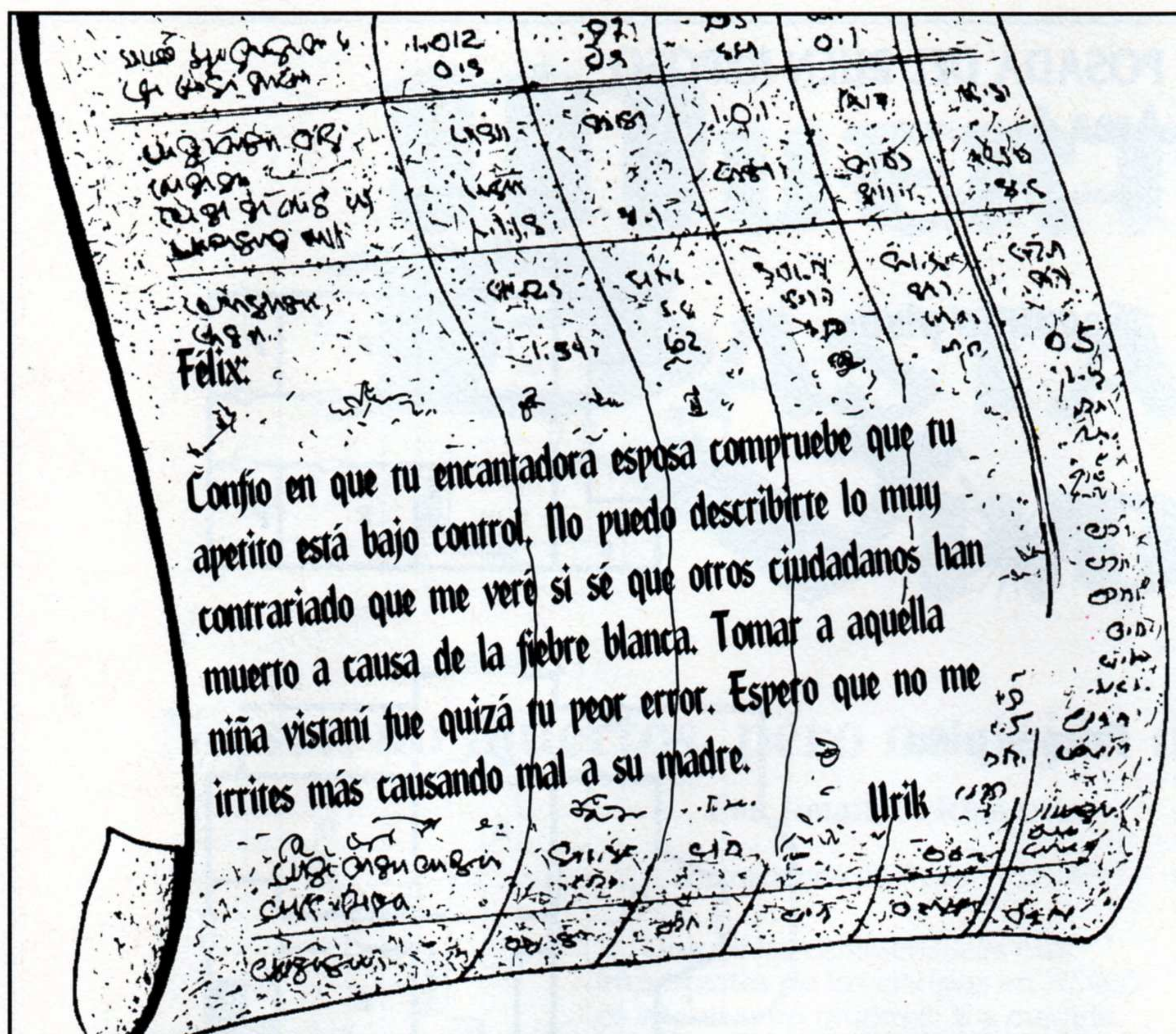
El interior de la casa está decorado de forma harto cargante, con muchas cortinas de cachemir, paredes forradas de terciopelo, macetas, enormes paisajes, jarrones de dudoso gusto y alfombras. El

fuerte olor a incienso de pétalos de rosa y esencias vegetales secas llena las habitaciones, como si quisiera ahogar el persistente olor del moho.

4A. Porche. La senda en la nieve llega hasta la fachada de la casa. El resto del porche está cubierto de nieve. Cuando los PJ se acercan, las puertas se abren solas (se trata de un Sirviente Invisible).

4B. Recepción. Beatrice saluda a los PJ al pie de las escaleras y pide a «Matilde» (el sirviente invisible) que coja sus abrigos. Describe el encuentro de la manera más espeluznante posible.

Beatrice es una pálida aristócrata, con



un leve acento francés al hablar. Aunque es joven, su larga melena lisa y sus pestañas son blancas. Su piel es tan pálida que parece traslúcida, y tiene las uñas largas y bien cuidadas, con las que tamborilea ausente sobre la baranda de madera.

Beatrice cobra el modesto precio de 5 mp por noche (3 mo a la semana) y habitación, y ofrece baño caliente sin coste adicional. La pensión completa cuesta el doble del precio estipulado. Si el grupo está de acuerdo con sus tarifas, los PJ son llevados al salón para tomar un refrigerio mientras la sirvienta invisible prepara sus aposentos. Si no, deberán dormir al raso, ya que ninguna otra posada está abierta en esta época del año.

4C. Salón. Mientras el segundo sirviente invisible de Beatrice (que se llama Bautiste) sirve al grupo una copa cumplida de vino generoso, Beatrice intenta ser gentil dirigiendo una conversación intrascendente. Hay un clavicordio de caoba en una esquina, y Beatrice entretiene a sus huéspedes con una serie de piezas musicales que toca con gran sentimiento. A pesar de que es una virtuosa intérprete, hay algo pavoroso en el sonido de sus largas uñas rozando las teclas de marfil, junto a la hermosa música.

4D. Comedor. Si los PJ desean comer

aquí, se les servirá ciervo asado y la tradicional sopa de champiñones, junto con un vino tinto excelente. Los manjares son servidos por los dos criados invisibles, bajo la constante atención de la dueña de la casa. Se sienta a comer sólo si los PJ han sido servidos.

4E. Cocina. No hay nada especial en esta cocina. Todas las comidas son preparadas por un cocinero contratado a tiempo parcial (un humano de nivel cero con características medias y 3 pg), que abandona la casa en cuanto los platos están limpios. Su jefa tiene algunas rarezas, pero paga bien y el trabajo es liviano, por lo que no tiene ninguna queja.

4F. Habitaciones de huéspedes. Los PJ no podrán encontrar mejor acomodo en todo Ungrad. Junto a la chimenea hay una buena pila de leña, y la cama con dosel tiene un grueso edredón. El fuerte aroma a esencia de rosa oculta el olor a humedad de las sábanas y cortinas. Hay un cofre de madera con llave en cada habitación, con lo que los PJ pueden poner a buen recaudo sus objetos valiosos cuando dejen el cuarto. Las puertas tienen cerrojo por dentro también.

4G. Cámara de baño. Una adornada

bañera de bronce preside esta pieza, y hay una enorme tetera sobre la chimenea. Beatrice hará que sus sirvientes invisibles viertan agua caliente sobre los PJ si éstos lo desean.

4H. Antiguo dormitorio. Esta habitación, amueblada con elegancia, parece no haber sido utilizada en mucho tiempo. Una fina capa de moho blanco lo cubre todo. Beatrice dormía aquí hasta que se le metió en la cabeza que era un chupador de sangre, con lo que cogió sus cosas y se mudó a un lugar más «vampírico» (ver área 4L).

4I. Desván. Cuando Beatrice ve que algo no va a usarse nunca más, acaba en los polvorientos estantes de este largo corredor. No hay nada interesante ni valioso aquí.

4J. Bancales. Tres largas bancadas llenas de hongos. Este jardín subterráneo parece bien atendido (de ello se encarga el cocinero).

4K. Bodega. Beatrice guarda aquí una amplia selección de buenos vinos de Richemulot. Las treinta y cinco botellas valen de uno a veinte mo cada una. En una caja protegida con serrín, los PJ encontrarán tres botellas de Meekulbrau, un exótico vino producido en la región de Armonía. Es un vino amargo, que te deja la boca manchada de rojo, pero que se supone que relaja la garganta y hace que uno cante mejor. Las botellas pueden alcanzar con facilidad un precio de cien mo.

4L. Cripta. La puerta de hierro de esta habitación está bien asegurada; sólo Beatrice tiene la llave. Beatrice lanza sobre la habitación un conjuro de Desocupación cuando no está. En mitad de esta cámara abovedada, hay una plataforma de piedra, con la altura de una cama, más o menos, y sobre ella descansa un ataúd con adornos. Dentro hay incluso una almohada y una pequeña manta. La plataforma de piedra es hueca, y posee una pequeña puerta secreta que oculta los ahorros de Beatrice, 547 mo.

Hay un diván arrimado a la pared, junto a la puerta. Sobre él hay una pequeña caja ornada; contiene 1-6 piezas de joyería (con un valor base de 500 mo cada una). También hay una serie de cosméticos para mujer. Un cofre con múltiples cajones contiene ropa femenina

apropiada para una dama de alta alcurnia.

Hay otro cofre, con libros, en el suelo, junto al ataúd. La mayor parte de los libros tratan sobre vampiros, aunque algunos tienen relación con la magia. Beatrice guarda también aquí su libro de conjuros. Contiene los hechizos que ha memorizado, más dos extra de nivel 1-5 a determinar por el DM.

Beatrice duerme aquí durante el día, pero subirá si oye que los PJ o el cocinero la llaman. No tendrá inconveniente en pasar la tarde junto a los PJ, tocando el clavicordio o charlando de los temas que a ellos les interesen. También puede ofrecerles la mayor parte de la información descrita en la sección de «Trasfondo de la Aventura».

5. Hospital. Este edificio de una sola planta tiene muchas ventanas y está libre por completo de moho, hongos o musgo. El olor a amoníaco es aquí muy fuerte.

El hospital consta de una gran sala general con veinticuatro camas (sólo cinco están ocupadas de momento, todas con víctimas de la fiebre blanca), un cuarto para las enfermeras, y un despacho para la doctora Hoyer. Estas habitaciones contienen suministros médicos, pero no puede encontrarse en ellas más que las fichas médicas que cabría esperar. Estas muestran que más del sesenta por ciento de los pacientes del hospital padecen la fiebre blanca. Los libros de medicina que hay en el despacho de la doctora afirman que la única cura posible para este mal es el reposo largo en cama, aunque puede facilitarse la recuperación con ciertas mezclas de hongos molidos.

Siempre hay presente una enfermera (un humano de nivel cero con características medias y una pericia en no armas de Curar Enfermedad, con 11). Si los PJ son heridos o caen enfermos, pueden ser atendidos de inmediato por la enfermera, por un precio de cinco mp por uso de la cama al día. O los PJ pueden esperar a la doctora en persona. Llega poco después de la puesta del sol, y cobra un mo por sus talentos médicos.

Si los PJ visitan este lugar tras el crepúsculo, hay un cincuenta por ciento de probabilidades de que Antianetta esté presente. Puede tratar cualquier enfermedad de origen no mágico con un ochenta y cinco por ciento de posibilidades de éxito, aunque sus métodos requieren una pequeña pérdida de sangre (se pierde un pg). La doctora hace una pequeña incisión con un escalpelo en el brazo del PJ, y

recoge la sangre en un cuenco de bronce que lleva en su bolsa. Cuando crea que los PJ no están mirando, pone la sangre en una pequeña probeta para consumirla más tarde. La doctora no es tan tonta como para atacar a los PJ mientras estén en el hospital; espera a más tarde para hacer su jugada (ver sección «La primera noche»).

6. Ayuntamiento

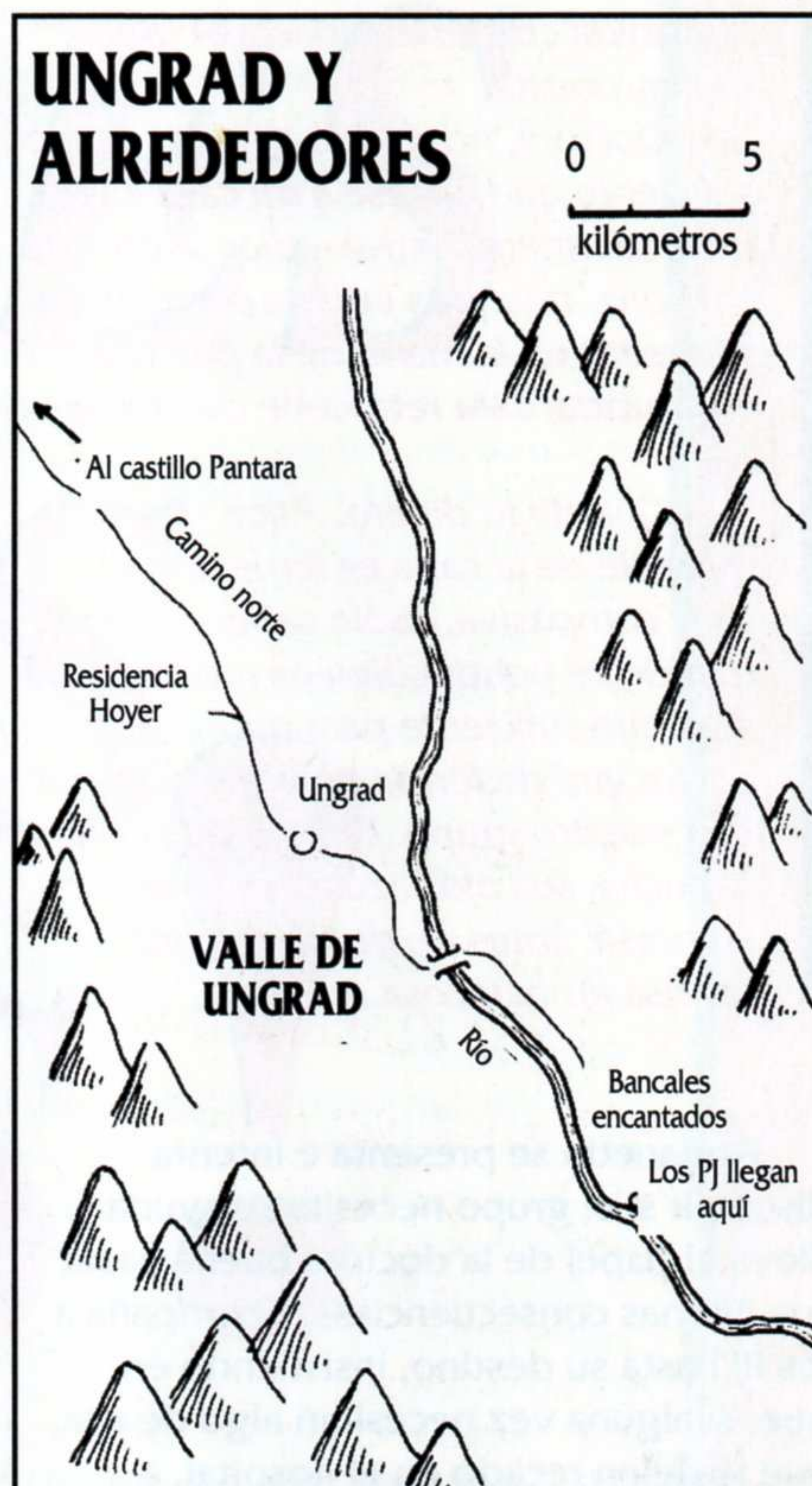
La casa consistorial de Ungrad está al sur, en una ancha plaza, que en verano suele estar atestada de mercaderes ambulantes que venden sus mercancías. Ahora la plaza está cubierta de nieve, y la fachada, de piedra, plena de relieve, está llena del omnipresente musgo, dándole un aspecto un tanto tétrico.

Un cartel, que reza «ANUNCIOS PUBLICOS», cuelga sobre un tablero de madera. Ambos son casi irreconocibles bajo una capa de musgo verde helado.

El ayuntamiento cuenta con una serie de estancias y despachos para el alcalde y su reducido grupo de conserjes, contables y otros ediles públicos. Los empleados municipales llegan a su trabajo dos horas antes de la aurora (a eso de las 18:00 de la mañana), y salen dos horas después del crepúsculo, a las 6:00 de la tarde. El burgomaestre es el primero en llegar y abrir la oficina (es un gran madrugador, que comienza a trabajar sólo a las 4:30 de la mañana). Félix suele dejar la oficina para hacer «recados personales» a las 7:30, hora y media antes de que salga el sol. Suele trabajar en su despacho hasta que el último ordenanza se ha ido, y se va a casa con su mujer hacia las 19:00.

Si los PJ se las arreglan para colarse en el edificio después de que el alcalde se haya marchado, no encontrarán nada más interesante en los despachos que relaciones de impuestos y registros de propiedad. La puerta del despacho de Hoyer está cerrada cuando él se ausenta. Un gran mapa del valle de Ungrad cuelga en la pared. Si los PJ demuestran interés en el mapa, el DM puede copiar partes seleccionadas del mapa «Ungrad y alrededores». La mesa de Félix ocupa buena parte de la pieza; está cubierta de informes y papeles burocráticos. Hay un cajón secreto, que contiene un pergamino atado con una cinta roja.

A primera vista, el pergamino parece



contener la relación de impuestos del año anterior, pero sólo porque ha sido encantado con un conjuro de Página Secreta. Si el hechizo es eliminado sin destruir el mensaje que hay debajo (ver Manual del Jugador, página 152), da a los jugadores una copia de la nota en la página anterior. No hay nada más de interés en todo el edificio.

La primera noche: La amable doctora

Durante la mayor parte del invierno, el sol sale a las 8:00 de la mañana y se esconde a las 16:00. Félix y Antianetta están activos las dos terceras partes de una jornada de veinticuatro horas. Es poco probable que el grupo tenga ocasión sobrada de explorar Ungrad antes de la puesta del sol, al menos el primer día. Habrá tiempo más que suficiente los días siguientes, mientras los vampiros duermen.

En algún momento en el que el grupo esté en la calle, lee o explícales lo siguiente a los jugadores:

La puerta de una de las casas pequeñas de la ciudad se abre, y una figura, arrebujada en una gruesa capa y portando una enorme bolsa de cuero, intenta salir a la calle, pero es

disuadida con amabilidad por una mujer robusta.

«Doctora, no puedo agradecerle lo suficiente que viniese a mi casa a esta hora tan intempestiva», dice la oronda matrona, mientras intenta poner unas monedas en la mano de la persona embozada. Esta retrocede con torpeza.

«Guarda tu dinero, Alice.» La voz que sale de la capa es femenina y muy compasiva. «Sólo saber que tu marido se pondrá bien es recompensa más que suficiente para mí.»

Se gira de forma brusca y tropieza con vuestro grupo. Debajo de su capucha, sus ojos azules se abren con sorpresa, antes de dedicaros una sonrisa embarazosa.

Antianetta se presenta e intenta discernir si el grupo necesita su ayuda (lleva el papel de la doctora buena hasta sus últimas consecuencias). Acompaña a los PJ hasta su destino, insistiendo en que, si alguna vez necesitan algo de ella, que le dejen recado en el hospital, a donde va normalmente entre visita y visita.

Durante su charla, intenta encantar al PJ con el tiro de salvación más bajo contra conjuros (guerreros y ladrones con preferencia a magos y clérigos). Para mantener el suspense en la aventura, haz un tiro de salvación en secreto por el PJ (con una penalización de —2). Si el PJ falla, no pasa nada en principio. Una vez que el grupo esté en la cama esa noche, la doctora contacta telepáticamente con el PJ, pidiéndole que se reúna con ella cerca de una ventana abierta, para que pueda tomar con él un «aperitivo». Sólo por esta noche, asume que su alimentación es tan rápida y discreta, que tiene lugar sin que los demás personajes lo adviertan.

Por la mañana, la víctima se despertará sintiéndose mal, muy pálida y con escalofríos continuos (ha perdido cuatro puntos de Constitución). Cualquier habitante del pueblo reconocerá los síntomas como los de la fiebre blanca, y urgirá al PJ para que vaya al hospital. A no ser que el personaje guarde cama, la pérdida de Constitución no puede ser recuperada. Las víctimas pierden los puntos de golpe extra que tuviesen por su puntuación en Constitución.

Una inspección del brazo del afligido PJ revelará dos puntitos rojos, a unos dos centímetros y medio de distancia, cerca

de las venas importantes en la base de la muñeca. Las marcas son tan pequeñas que no pueden ser advertidas de cualquier otra forma.

El último mensaje de Awilda

Mas tarde o más temprano, los PJ visitarán a Awilda. Si la primera indicación de Eliza no bastó, intenta organizar un siguiente y misterioso encuentro con la niña (esta vez sin lobos), para llevar al grupo en la dirección correcta. No debe haber mucho problema para llegar a casa de Awilda. Es una respetada, y en cierta manera temida, adivina y vidente.

7. La casa de Awilda

Esta es, desde luego, la parte menos frecuentada de la villa. Vuestro destino es una casa sucia, que lucha una batalla perdida contra el moho y los hongos. Un cartel comido por los líquenes muestra una bola de cristal sobre un pie metálico.

La casa es de una sola planta, dividida en dos por una vieja cortina de color púrpura. El área al otro lado de la puerta es una especie de recepción. Las paredes están cubiertas con viejos colgajos púrpura, que parecen de alguna manera inmunes a los hongos que infestan el resto de Ungrad. Un pequeño fuego añade un brillo rojizo al cuarto sin ventanas, aunque poco puede hacer por mitigar la ráfaga de aire helado que se cuela cuando abris la puerta. La segunda parte de la casa, apenas visible a través del delgado tejido, parece ser una sala dormitorio. En el aire flota un confortador aroma a madera quemada e incienso.

Sentada en un cojín, una vieja mujer humana os mira con ojos brillantes. Hay algo fiero, desafiante, casi una expresión de triunfo en su mirada. Iba a dirigiros la palabra, cuando de pronto, una expresión de alarma asoma a su rostro.

«¡No, aún no! ¡Todavía no os he dicho lo que debéis hacer!» Con un extraño grito, cae sobre su cojín y se queda agitándose nerviosa sobre el suelo.

Invocar una maldición importante requiere un pago a cambio. En este caso particular, ha llegado el momento de que Awilda pague el precio.

Si un PJ con pericia en Sanar hace un

tiro acertado, podrá saber que Awilda ha sido atacada por una fuerte apoplejía. Cualquier intento de curarla (pericia en sanar, hechizo de Curar Heridas Leves o la imposición de manos de un paladín) la revive lo suficiente como para que pueda dar un último mensaje a su benefactor. En este caso, lee o explica lo siguiente a los jugadores:

Vuestros esfuerzos han logrado que, al menos, la mujer recupere la conciencia, pero queda claro de que está muy enferma: la mitad de su cuerpo está paralizado, la otra flaquea con necesidad de apoyo. Su brazo medio sano te agarra de la capa, haciendo que te agaches, y realiza un gran esfuerzo para hablar.

«Tomó a mi hija, y se atrevió a reírse de los vistanís. Necesitáis las rosas. De la gárgola con una sola ala.» Es difícil comprender sus palabras, ya que la mitad de su boca está paralizada. «Las rosas están detrás...»

Cada palabra cuesta un gran esfuerzo a la anciana, sus ojos pierden la visión, pero sigue forzándose a hablar. «Es un monstruo. Debe pagar por lo que le hizo. Vosotros me ayudaréis, haréis posible la maldición, ¿no? Detrás de la gárgola...»

Un último temblor sacude su cuerpo, y se queda quieta para el resto de la eternidad.

No hay nada que los PJ puedan hacer, porque Awilda ha muerto. Si un PJ clérigo intenta utilizar Hablar con los Muertos, el sombrío espíritu de Awilda aparece, mueve la cabeza y parte sin dar más información. Usar este conjuro requiere un tiro de poderes en Ravenloft.

Una cuidadosa búsqueda en la casa descubrirá un montón de extraños y poco útiles objetos, incluyendo un mazo de cartas de taroka, algunos dados cargados, una bola de cristal no mágica, montones de ropa mohosa, una caja llena de bisutería, una oxidada tetera, unas tazas de té manchadas, utensilios de cocina y dos sacos de patatas. Una piedra suelta en la pared esconde una caja de hojalata con los magros ahorros de Awilda: 3 mo, 27 mp y 89 mc.

Día dos: Tras el rastro de las rosas y las gárgolas

Los PJ no encontrarán nada más de interés en casa de Awilda, pero su

encuentro con la zíngara les dará algo en lo que pensar. Su muerte debe inspirar a los PJ para que registren la ciudad con algo más de atención, si no lo han hecho ya. El DM puede organizar algún encuentro adicional con Christopher Barkos (área 1), para darles información de «Trasfondo de la aventura». No les reveles mucho a la vez: haz que los PJ se ganen la información.

De sus primeros fisgoneos, los PJ deben inferir que Awilda odiaba al burgomaestre y le culpaba de haber destruido la vida de su hija (sólo cierto en parte, ya que el grupo ha visto a Eliza al principio de la aventura y sabe que se las ha arreglado para sobrevivir). Además, las rosas parecen jugar un papel importante en la venganza. Debería llevar un día completo el explorar la ciudad e inspeccionar brevemente las áreas 1-6.

Si los PJ preguntan acerca de gárgolas, la mayor parte de la gente interrogada al respecto no tendrá ni la más remota idea de lo que hablan los PJ. Incluso si describen al monstruo con detalle (se supone que pueden haber visto una), el lugareño medio será incapaz de ofrecer ninguna información. El interrogatorio persistente dará sus frutos a la larga. Si el grupo aún no ha pasado por la vieja sala de juntas (área 8), justo cuando estén a punto de rendirse (ha caído la noche, y todo el mundo está cansado y hambriento), se tropiezan con Frank Tubrigens, un edil municipal. Acaba de salir del trabajo, y no le importará si los PJ le invitan a un trago en el Hongo de Ambrick. Frank puede decir lo siguiente con respecto a las gárgolas.

«Nunca he visto esa clase de monstruo que me describís. Lo más parecido que me acude al magín son las estatuas de la vieja sala de juntas, en el barrio sur del pueblo.»

Frank puede dirigir al grupo hasta el área 8, explicando que la vieja sala de juntas no se usa demasiado en la actualidad.

Frank Tubrigens: AL NB; CA 10; MV 12; Humano de Nivel 0; Pg 6; GAC 20; AT 1; Daño por arma; Int 14; ML 11.

Por la mañana temprano: Una visita comentada

Debe ya ser de noche cuando los PJ vayan a visitar la sala de juntas (área 8). Si el grupo decide no ir allí durante la

segunda noche (prefiriendo esperar hasta el tercer día), coloca este encuentro cuando los PJ vayan hacia su alojamiento tras entrevistarse con Frank en la taberna.

Mientras camináis por la calle oscura, escucháis un leve tintineo detrás vuestro. En algunos segundos, el repiqueteo de los cascos de caballería llega hasta vuestros oídos. Poco después, aparece un largo trineo de madera, tirado por dos caballos, cuyos blancos atalajes están adornados con cascabeles. Un sólo pasajero está sentado a las riendas; otro, cubierto por un abrigo de pieles blanco, va acomodado detrás. El conductor detiene los caballos junto a vosotros.

El pasajero retira la capucha para revelar el rostro de un hombre de mediana edad, de pelo negro y perilla entrecana. Sus mejillas están coloradas por el aire frío de la noche.

«¡Saludos! Permitid que me presente. Soy Félix Hoyer, alcalde de esta villa y esposo de la doctora que conocisteis la noche pasada. Mi mujer me comentó que teníais aire de forasteros, y ahora veo que no se equivocó. No acogemos a muchos viajeros en esta época del año.» Sus ojos grises escudriñan vuestros rostros.

«¡Oh, perdón, si parece que he olvidado mis modales! Parecéis helados.» Levanta las mantas que cubren el trineo, descubriendo una serie de asientos. «Me sentiré honrado de llevaros allá donde vayáis.»

Si los PJ aceptan, descubrirán que se está muy calentito en el trineo del burgomaestre (el arrebol de sus mejillas y su calor corporal se debe a una reciente ingesta de sangre). Durante el viaje, Hoyer habla de cosas triviales, ofreciendo a los PJ un trago de brandy de una petaca de plata con forma de calavera. Les preguntará acerca de los motivos de su visita, de dónde vienen, etcétera. Durante toda la conversación, Hoyer usa su PES para examinar las mentes de los PJ acerca de sus verdaderas razones y actividades desde su llegada. Si mencionan su visita a Awilda y su repentina muerte, él mueve la cabeza triste.

«Pobre mujer. Nunca aceptó que su hija muriese por culpa de la fiebre blanca. Y ya sabéis lo volubles que son en el trato los zíngaros. En su

desesperación, la desdichada me culpaba a mí de la muerte de su hija.»

Hoyer usa su PES para discernir los auténticos sentimientos de los PJ acerca de Awilda. Tras dejar a los PJ en su destino, Hoyer convoca a varios cuervos grandes para que vigilen a los PJ durante el resto de la aventura (ver área 8 para estadísticas).

Si los PJ rehúsan el paseo con el alcalde, éste se limita a encogerse de hombros y a demostrar con buenos modales que no está ofendido.

Termina el encuentro leyendo o explicando lo que sigue a los jugadores:

Durante vuestra conversación, ha empezado a caer nieve ligera. Los copos caen lentamente, instalándose en la barba y cabellos del burgomaestre. Este tiembla de manera imperceptible y coloca la capucha sobre su cabeza.

«Bien, debo marcharme, recoger a mi mujer y volver a casa. Hasta la vista», dice, levantando la mano en un gesto de despedida.

Con un ligero chasquido del látigo, el trineo avanza entre el sonido de los cascabeles y de los cascos de los caballos de tiro, hasta perderse en la lejanía.

Hoyer va directamente hacia el hospital, recoge a su mujer, que se sienta opuesta a él. El conductor se dirige a la puerta norte, por el camino hasta la residencia de los Hoyer (área 9). Una vez allí, la pareja entra en su casa y utiliza sus habilidades vampíricas para regresar a la ciudad sin que nadie les vea, y poder alimentarse. Algunas horas antes del amanecer, vuelven discretamente a casa para dormir durante las horas de luz. Al anochecer, vuelan hasta la ciudad y vuelven a su trabajo, hasta primera hora de la mañana, con lo que reemprenden su rutina diaria.

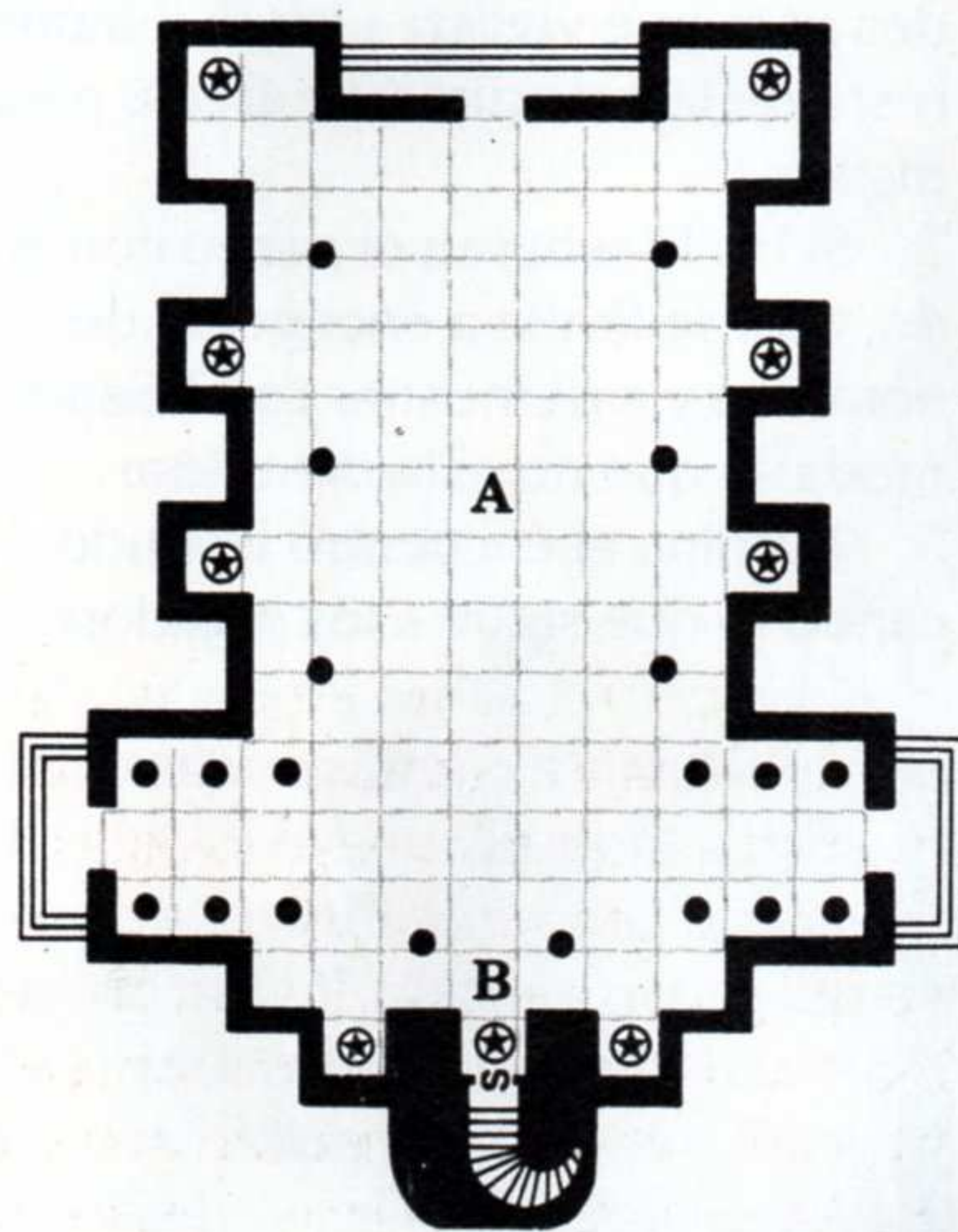
A medianoche: Eliza de nuevo

Tarde o temprano, los PJ volverán a la posada para dormir. Uno de los PJ se despierta al oír un ligero tamborileo en su ventana. Si el PJ no hace nada, el ruido suena en la ventana de otro personaje, hasta que algún corazón valiente se acerca a la ventana a ver qué ocurre.

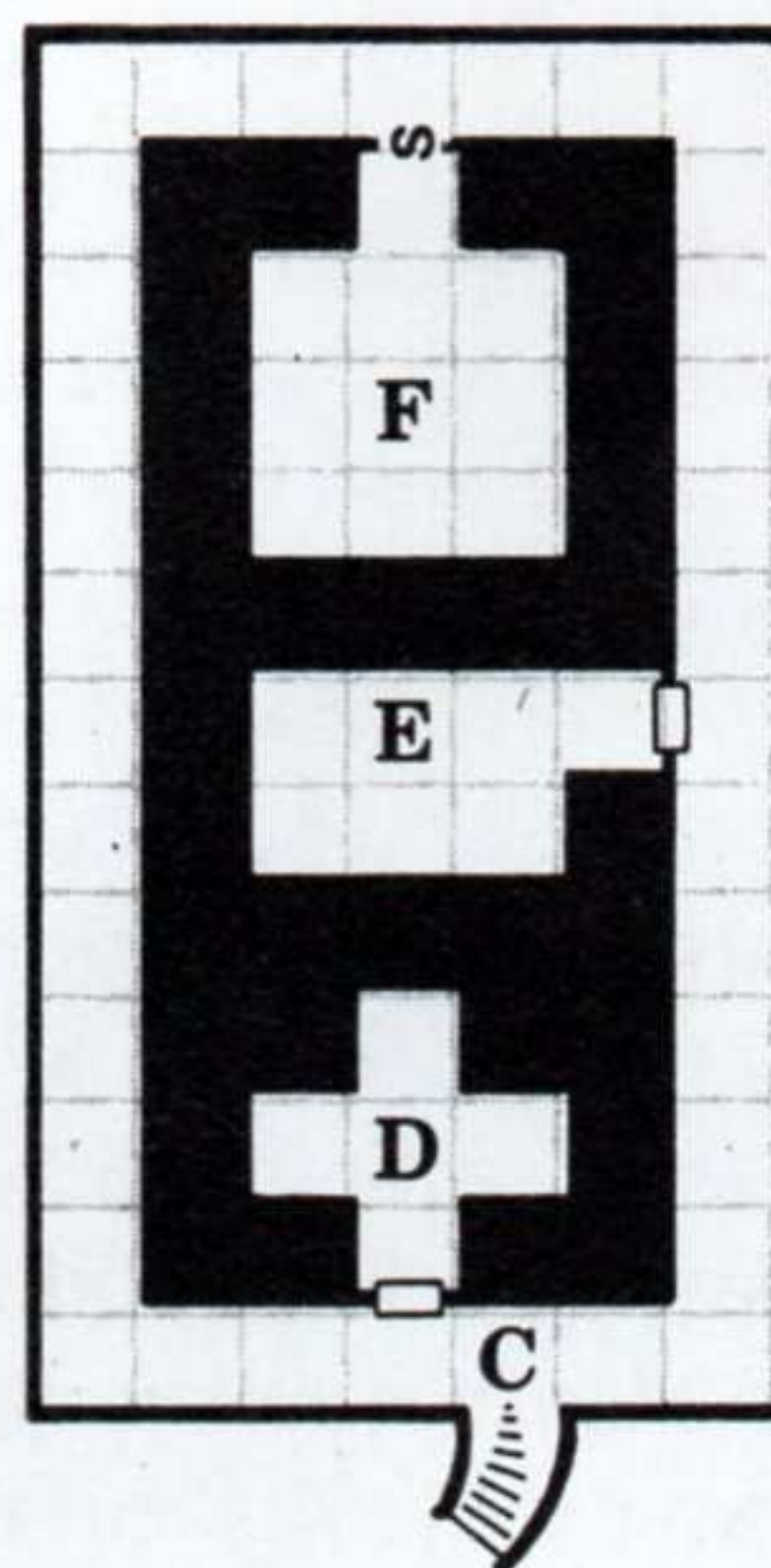
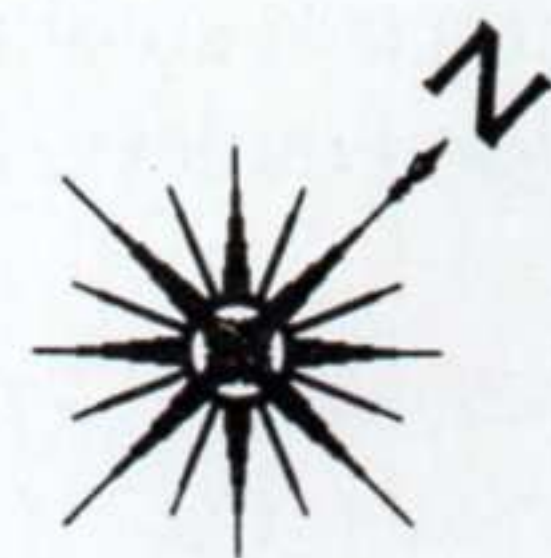
Si decidieron ir a la sala de juntas durante la segunda noche, este encuentro

SALA DE JUNTAS AREA 8

1 cuadro = 3 metros



Nivel de suelo



Nivel subterráneo

tiene lugar poco después de su regreso. Cuando un PJ mire la ventana, léele o explícale lo que sigue:

Pegada a la fachada del edificio, como una araña pequeña y pálida, está la niña que encontrásteis antes de llegar a Ungrad. Ramitas y suciedad se pegan a su pelo negro, que bate furioso al ritmo del viento helado. Una de sus manos está pegada al cristal, y puedes ver que sus uñas están rotas y llenas de porquería. Te sonríe inocente, mostrando unos dientes pequeños y puntiagudos.

La niña comienza a hablar, pero su débil voz es ahogada por el ulular del viento. Se mueve como si quisiese que abrieras la ventana.

Si el PJ se niega, Eliza va hasta otro PJ y repite sus acciones. Si nadie le abre la ventana, pondrá cara triste y se perderá de vista.

Si un PJ valiente abre la ventana, Eliza pregunta que como murió su madre. Tras la respuesta del PJ, ella cuenta lo siguiente:

«Madre siempre odió a Félix por lo que me hizo.» Viendo tu expresión, añade: «No te preocupes. No hago

daño a nadie. Mis lobos me dan todo lo que necesito para vivir.» Una vez más, una tímida sonrisa y el destello de unos dientes puntiagudos.

«Madre estaba furiosa. Habló conmigo durante la tormenta.» La niña comienza a girar fuera. Sus pequeñas cejas se mueven, como intentando recordar algo. «No será feliz hasta que Félix sea destruido. Duerme en su casa durante el día. Mátalo, y entonces podrás marcharte de Ungrad.»

Con una risita y un tímido saludo, se gira y la oscuridad de la noche la engulle.

La tormenta no tiene nada que ver con Awilda, y los PJ pueden dejar la ciudad sin matar a Félix, pero Eliza no tiene intención de decírselo.

Últimas horas nocturnas: Otra visita más

La noche pasa lentamente. Mucho después de que Eliza haya dejado a los PJ, Antianetta decide hacerle otra visita al PJ que exprimió la noche anterior. Pasa a través de la ventana en forma gaseosa (obtuvo una invitación para entrar la noche anterior), e intenta encantar a los

presentes para que la dejen degustar su festín. Si falla, sigue en forma gaseosa y se retira a través de la ventana. Es lo bastante lista como para no exponer su identidad innecesariamente.

Si todos los PJ presentes en la habitación fallan sus tiros de salvación contra el hechizo de Antianetta, permite a los que duerman en cuartos cercanos despertarse si sacan un tiro de Sabiduría.

Se os abren los ojos de golpe, y os dais cuenta de que estáis respirando de forma agitada. ¿Acaso era una pesadilla? Recordáis haber oído voces o gritos cerca, pero ahora la pensión está envuelta por un silencio sepulcral.

Controla con atención el paso del tiempo. Antianetta chupa cuatro puntos de Constitución a cada PJ encantado que haya con ella en la habitación, un punto por round. Si los PJ en habitaciones cercanas pierden tiempo poniéndose la armadura, el vampiro puede acabar de cenar y retirarse. Mira el Manual del Jugador, página 76, para saber el tiempo necesario para ponerse una armadura.

Si el PJ desvelado intenta echar un vistazo, lee lo siguiente a los jugadores cuyos personajes entren en la habitación en la que está Antianetta:

Abriendo la puerta, veis enseguida que todos vuestros compañeros están en el suelo, dormidos. Una mujer de cabello castaño está inclinada sobre el brazo de uno de vuestros amigos. Alza la vista, y sus fríos ojos azules brillan con sorpresa. Tiene la cara manchada de sangre. Sisea iracunda hacia vosotros, descubriendo unos largos y sanguinolentos incisivos. El descubrir en estos rasgos demoníacos el rostro de la doctora que os tropezásteis la noche anterior golpea vuestras conciencias como un mazo.

Haz que cada PJ consciente en el cuarto tire por miedo. Antianetta intenta encantar al resto del grupo, utilizando su polvo mágico para incapacitar a aquellos que se resistan. Si se sale con la suya, cada PJ se despierta a la mañana siguiente con cuatro puntos menos de Constitución. Si la batalla va bien librada para los PJ y Antianetta pierde la mitad de sus puntos de golpe, o se le pone delante un símbolo sagrado (o rosa mágica del

área 8F), asume forma gaseosa y huye a través de la ventana.

Tras este encuentro, el resto de la segunda noche transcurre sin nada digno de mención.

8. Vieja sala de juntas. Esto fue una vez un templo de piedra dedicado a una deidad del bien (cualquier deidad común en la campaña y familiar para los PJ). El edificio fue transportado a Ravenloft, junto con el resto de Valachan, cuando se formó el reino hace un siglo para el barón Urik von Kharkov. Desde entonces, la utilidad primaria del edificio ha sido olvidada por completo y ahora sirve como sala de juntas para los habitantes del pueblo (el nuevo consistorio, área 6, contiene sólo despachos y pequeñas salas de reunión).

El edificio es una estructura imponente pero decrepita. Los capiteles del techo hace mucho tiempo que están en ruinas; sus restos son ahora nidos para gigantescos cuervos negros, que anidan entre la nieve y la piedra en mal estado. Altas ventanas góticas destacan en la fachada, dando marco a ventanas de cristal sucio y deslucido. Un par de puertas de madera, casi podridas, cuelgan en mitad de la pared principal.

Todo el interior está cubierto con estatuas, aunque su apariencia exacta no puede ser discernida a causa de la gruesa capa de nieve y musgo que las cubre. Las siluetas amorfas y corroídas son los mudos testigos del pasado esplendor.

Los cuervos del edificio son los sirvientes de Hoyer, que vigilan de cerca al grupo. Sólo atacan en defensa propia.

Cuervos Gigantes (8): INT baja; AL N; CA 6; MV 1, volando 27; DG 1-1; Pg 4 cada uno; GACO 20; AT 1; Daño 1-2; AE Picoteo en los ojos (diez por ciento de que la víctima pierda el ojo); Tam M (1,3-2 m envergadura alar); ML 11; PE 35; CM5.

El grupo no debe tener problemas para acceder al interior a través de las puertas podridas.

8A. Sala de Juntas

El edificio es simplemente un hall rectangular, de 25 metros de ancho por 50 de largo. Un viento frío bate la nieve, silbando de manera muy desa-

gradable sobre los relieves. Unos pocos cuervos como los que hay fuera se han asentado en los alféizares de las ventanas, y parecen mostrar curiosidad por vuestra intrusión. Su presencia parece vagamente siniestra, como si tuvieran un extraño cometido en la vaciedad del hall.

Columnas de piedra labrada llegan hasta el techo abovedado, y las esculturas de diversos monstruos, maltratadas por los elementos, adornan las paredes. Muchas de ellas son ya irreconocibles, pero otras poseen formas aún descifrables.

El DM debe describir estatuas y símbolos afines a alguna religión legal-buena de la campaña en juego. Hay algunas estatuas de gárgolas, muchas de ellas rotas o echadas a perder por el tiempo. Sólo a una de ellas le falta un ala (la que está en el nicho central del muro sureste). Si los PJ examinan el área circundante con atención, tienen una oportunidad de uno entre seis de descubrir una puerta secreta (área 8B).

8B. Puerta secreta. La puerta secreta se acciona abatiendo el ala intacta de la gárgola. Una sección de 1 por 1,6 metros de la pared del nicho, detrás de la estatua, retrocede unos cuantos centímetros, dejando escapar un soplo de aire de pútrido olor. Todos los PJ que estén en el nicho tras la apertura de la puerta deben hacer un tiro de salvación contra veneno para no quedar infectados por la enfermedad previamente descrita en la sección de «Bancales encantados».

Abrir la antigua puerta, arruinada tras años de exposición al clima de Ungrad, requiere que dos PJ distintos tengan éxito en un tiro de Forzar Puertas. Puede ser empujada por entero desde dentro, pero esto no sería una buena idea, ya que no hay otra manera de abrirla que echándola abajo. Esto demostrará ser una tarea difícil y ardua, pero no imposible.

Como que no hay pomos ni manijas en la parte exterior de la puerta, no hay manera de cerrar la puerta completamente desde fuera, ya que su mecanismo de cierre está echado a perder. A no ser que se les ocurra una solución para este problema (quizás utilizando magia), los PJ deberán dejar la puerta parcialmente abierta cuando dejen la cripta. Esto sólo tiene importancia para el único habitante inteligente de la cripta, el wraith Hess (ver área 8E), que lleva años intentando

escapar, pero siempre se lo ha impedido la puerta secreta sellada.

A no ser que se especifique lo contrario, no hay luz en la cripta.

Las escaleras de caracol detrás de la puerta secreta están cubiertas de un resbaladizo moho rojo. El aire huele a podredumbre y muerte. Insectos gordos como huevos corren y se esconden entre el grueso manto de hongos. Ese olor horrible se mete en vuestras pituitarias y se pega a la ropa, como un hedor más allá de la tumba.

Cualquiera que fallase un tiro de miedo en los «Bancales encantados» debe hacer otro tiro similar aquí, o será capaz de avanzar escaleras abajo. Cada miembro del grupo debe acertar un tiro de Constitución para no vomitar ante el nauseabundo olor y desolado panorama. Los PJ que lo fallen pierden dos puntos de fuerza hasta que no descansen en un área bien ventilada durante 1-6 turnos.

Los PJ lo bastante idiotas como para tocar o probar los hongos se ven infestados de inmediato con 5-20 gusanos de la putrefacción. Un número ilimitado de estas criaturas vive en los hongos que cubren las paredes y techo del lugar, pero dejan a los visitantes en paz si éstos no les molestan.

Gusanos de la Podredumbre: INT No; AL N; CA 9; MV 1; Pg 1 cada uno; GACO No; AT No; Daño No; AE matan a la víctima en 1-3 turnos; TAM Mp; ML 5; PE 15; CM2.

Las víctimas deben aplicar de inmediato una llama a la herida. Cada cauterización hace 1-6 puntos de daño a la víctima, pero mata a 2-20 gusanos en el proceso. Tras 1-6 rounds, los gusanos se han adentrado demasiado en la carne como para quemarlos, y la muerte sólo puede ser evitada mediante un conjuro de Curar Enfermedad.

El moho del suelo, nutrido por los excrementos de los gusanos, es fatal (salvar contra veneno o se muere en 2-5 turnos) para cualquiera tan estúpido como para llevárselo a la boca.

8C. Cripta exterior

La escalera llega hasta un corredor abovedado de cinco metros, cuyo suelo está cubierto por unos hongos blancos. Otras setas pequeñas, de color verde, afloran entre las blancas,

dándole un aspecto aún más enfermizo.

Estantes estrechos cubren las paredes, llenos de cadáveres antiguos y podridos. Los sudarios están intactos en su mayor parte, ocultando misericordiosamente los restos que hay debajo. Hongos negros con motas amarillas han infestado los cadáveres visibles, dando un aspecto horrible a los esqueletos negruzcos.

El olor punzante de los hongos supera por completo al de los cadáveres en descomposición.

Cada turno que los PJ pasen en el corredor hace que haya una oportunidad entre 6 de que atraigan la atención de Hess, el wraith del área 8E. Si esto ocurre, lee el siguiente párrafo:

El total silencio de la cripta se ve roto por el débil chirrido de algo metálico rozando la piedra. Unos segundos más tarde, un quejido largo y profundo recorre el corredor desde el norte. Podéis ver un par de ojos rojos y malevolentes flotando en dirección a vosotros.

Dado lo terrible del entorno, haz que los PJ hagan comprobaciones de miedo. Hess lucha hasta que sea expulsado o herido hasta la mitad de sus puntos de golpe, tras lo cual se retira a su guarida. Las estadísticas del wraith aparecen en el área 8E.

Aunque es práctica habitual entre los plebeyos el enterrar a sus muertos en los banales, los ungradianos ricos o importantes preferían un entierro más formal. La entrada a las criptas se mantenía en secreto, para que los supersticiosos familiares no cogieran el cuerpo después de la ceremonia y se lo llevaran a sus banales, donde se pensaba que el espíritu del muerto permanecería para proteger y alimentar a la familia. Ahora que el propósito original del templo y la cripta han sido olvidados, los ciudadanos pudientes son enterrados en criptas privadas, en la propiedad familiar. A los lugareños no les gusta estar lejos de sus ancestros fallecidos.

No hay nada que obtener removiendo los cadáveres o los sudarios. Los PJ que hagan esto deben salvar contra veneno a —2 o contraer una afección pulmonar que será letal en una semana a no ser que se cure. No hay tesoro escondido en los cadáveres. Todos los hongos y mohos de

esta zona son venenosos (salvar contra veneno o morir en 1-6 turnos) si se consumen.

8D. Cripta Privada. La entrada a esta zona la impide un portal de hierro, que el óxido ha encallado. Abrir la puerta hará mucho ruido; el sonido tiene una posibilidad entre cuatro de atraer a Hess.

Esto parece ser una cámara mortuoria privada. Tres sarcófagos de piedra descansan en los nichos de la pared. La efigie esculpida de un guerrero con armadura, con las manos cruzadas sobre el pomo de una espada, adornan las tapas de cada sarcófago. Gruesos brotes de moho amarillento cubren las paredes, suelo y techo de la cripta, llenando el aire con su olor acre.

Los PJ que crucen la cámara hacia los sarcófagos deben tener mucho cuidado en evitar los hongos, ya que tienen un cincuenta por ciento de posibilidades de llenar la habitación con esporas venenosas si no se les trata con cuidado. Todos los PJ que estén en la cripta cuando esto ocurra deben salvar contra veneno o morir. El fuego destruye el moho, y un hechizo de Luz Continua lo deja inactivo durante una hora.

Moho Amarillo: INT No; AL N; CA 9; MV no; DG No; GACO 16; AT 1; Daño 1-8; AE Esporas venenosas; DE sólo le afecta el fuego; RM 20 %; TAM Med; ML no; PE no; CM2.

Mover las tapas de los sarcófagos requiere un tiro de Forzar Puertas. Todos tienen trampas.

Noreste: Tres hojas de guadaña saltan a la altura de la espinilla tan pronto como se mueva la tapa: las víctimas no tienen protección por escudo o clase de armadura. Las hojas hacen impacto sobre los PJ que estén moviendo la tapa o estén cerca, atacando con GACO 17 y causando 1-8 pg cada una.

Noroeste: Seis dardos salen disparados de la pared a la altura del pecho tan pronto como se mueve la tapa. Alcanzan a los PJ que estén abriendo la tapa con GACO 15, pero sólo causan 1-3 puntos de daño cada uno.

Suroeste: Mover la tapa provoca un «click» audible, pero el mecanismo de la trampa hace tiempo que se oxidó.

Disparar las trampas de los sarcófagos noreste y noroeste hace que haya un cincuenta por ciento de probabilidades de

agitar el moho amarillo de la estancia, y que éste suelte sus mortíferas esporas. Cada tumba contiene los restos de un caballero, su armadura y sus armas convertidas en polvo desde mucho tiempo atrás. Además, 1-3 urnas de arcilla llenas con polvo blanco (que irradia una tenue magia) pueden ser encontradas en el interior de cada sepulcro. Una redoma de agua bendita mezclada con una urna de este polvo rehidratará una dosis de ungüento de Keoghtom seco.

8E. Cripta privada. Abrir la puerta oxidada de hierro de esta habitación precisa de un tiro con éxito de Forzar Puertas. El ruido alertará a Hess, el único habitante no muerto de la cripta, si es que no ha sido ya encontrado y destruido. Si se le acorrala, Hess defenderá su cripta hasta la muerte.

Hess (wraith): INT Mucha; AL LM; CA 4; MV 12, volando 24; DG 5+3; Pg 25; GACO 15; AT 1; Daño 1-6; AE Drenaje de experiencia; DE Sólo la plata o las armas mágicas le dañan, inmunidades estándar de los no muertos; Tam Med; ML 15; PE 3.000; CM1

Hess fue una vez un noble inflexible y supersticioso. Aunque Hess especificó en su testamento que quería ser enterrado en los banales de su familia, su viuda ordenó que se le enterrara en el templo, lejos de la residencia familiar (no es que fuera muy amable con su esposa en vida).

Hess se molestó tanto por ser enterrado fuera de sus tierras que volvió de la muerte como wraith. Ha estado intentando escapar de la cripta y volver a su casa solariega durante las últimas décadas. Sólo la puerta secreta del área 8B, que los PJ han abierto, le ha mantenido confinado todo este tiempo.

No es muy probable que los actuales habitantes de la casa de Hess den la bienvenida al regreso de su ancestro, ya que Hess, furioso por la ruina de su entierro, juró mucho tiempo atrás masacrarlos a todos. Si el wraith escapa de la tumba, elige una casa cercana a la Posada del Buen Reposo como escenario para las fechorías de Hess.

La cripta es una pequeña estancia abovedada que contiene un sólo nicho con un sarcófago de piedra abierto. Dentro, los PJ podrán encontrar una armadura oxidada y echada a perder, junto con la empuñadura de una espada, en una vaina de cuero podrida. Si un PJ se toma tiempo para examinar la espada, verá que, aunque ha perdido el filo a

causa de la herrumbre, podría limpiarse y afilarse, ya que se trata de una espada larga + 1, + 3 contra criaturas regeneradoras. La hoja sólo brilla en presencia de un enemigo capaz de regenerarse.

Recuperar la hoja deberá costarle a cualquier buen artesano de la ciudad sólo un día de trabajo y unas pocas monedas de oro a cambio.

8E. Capilla de la Rosa Blanca. Esta cámara está oculta por una puerta secreta encantada. Las criaturas neutrales o malvadas no tienen oportunidad de localizarla. La puerta brilla con una luz azulada si un PJ legal bueno se acerca a metro y medio, pero los PJ neutral-bueno y caótico-bueno tienen la posibilidad normal (uno entre seis) de detectarla.

La capilla está decorada con mosaicos e iconos típicos de una deidad del bien que encaje en la campaña del DM. Usa la siguiente descripción como guía:

Esta cámara subterránea es una especie de capilla. Toda ella está bañada por una luz plateada que emana de un alto rosal blanco. El rosal nace de una ruptura del suelo, entre las baldosas del centro de la capilla.

Los muros interiores están cubiertos con desvaídos murales que representan un rosal en varias fases de crecimiento. Las pinturas no se ven afectadas por la mohosa decadencia que habéis observado por todo el edificio. Un pequeño altar, cubierto por runas y símbolos sagrados, se alza en el centro de la pared opuesta a la puerta.

El aire es aquí limpio y puro. Una agradable sensación de calidez os abraza. Desde que la nieve os rodeó en esta tierra maldita, nunca os habéis sentido tan tranquilos y tan a salvo.

El rosal tiene siete flores, y cada una de ellas es una Rosa de Sueño Eterno (ver recuadro). Los PJ pueden llevarse hasta seis rosas sin dañar la planta madre, pero si se las llevan todas, léeles lo siguiente:

Cuando cogéis la última flor, os dais cuenta enseguida de que habéis cometido un grave error. En segundos, el brillo plateado del rosal comienza a extinguirse, y sus verdes hojas comienzan a marchitarse. Poco después, la planta seca cae al suelo.

A no ser que el grupo haga algo rápi-

do, habrán matado la planta sagrada. La única manera de evitar que el rosal muera es reimplantar la rosa cortada, utilizando la imposición de manos de un paladín, cualquier conjuro clerical de Curar, o un hechizo de druida apropiado (como Crecimiento Vegetal). Un DM generoso puede permitir que restos de la planta crezcan con un tiro adecuado de pericia en Agricultura para curarla.

Si el grupo no puede remediar la situación en un turno, la última hoja del rosal cae al suelo, y la luz sagrada de la capilla se extingue para siempre. Un sacerdote legal-bueno o un paladín en el grupo deberá realizar una pequeña misión (determinada por el DM) como reparación del daño causado, si es que el PJ escapa algún día de Ravenloft.

Las inscripciones en el altar reflejan los poderes de la rosa (ver recuadro), y están escritos en lenguaje litúrgico legal-bueno. Un clérigo de dicho alineamiento o un paladín pueden leerlos con un tiro de Sabiduría (los sacerdotes de otros alineamientos sufren una penalización de +4 en su tiro de Sabiduría). Un conjuro de Comprender Lenguajes o Leer Magia puede descifrar también la inscripción del altar.

Los PJ pueden permanecer aquí el tiempo que deseen, para descansar y recuperar hechizos. Nada les molestará mientras estén en esta cámara.

Saliendo de la cripta

Informado por sus cuervos espías de las acciones de los PJ, Hoyer envía doce lobos comunes al área 8A para emboscar al grupo cuando salgan de la cripta.

Los lobos tienen algo sobrenatural que asusta: permanecen en completo silencio. Incluso aunque el grupo vea como mueven el hocico para gruñir y ladrar, no se escucha ni el más leve sonido (utiliza las estadísticas de los lobos ya descritos).

Tan pronto como empieza la pelea, los ocho grandes cuervos en la fachada del templo se unen a la refriega. Estas criaturas luchan hasta la muerte. Este encuentro tiene lugar aunque los PJ visiten las criptas en la segunda o tercera noche de la aventura.

Tercer día: Cazadores de vampiros

El grupo tiene ocho horas de luz diurna para explorar la vieja sala de juntas (si es que no lo han hecho la noche anterior).

Unas averiguaciones discretas darán como resultado el conocimiento de que la residencia de los Hoyer está a unas dos millas fuera del pueblo. El grupo no debe tener grandes contratiempos para llegar allí con luz del día, a pie o a caballo. El viaje será muy frío, pero sin ningún evento desagradable.

La residencia de los Hoyer

El bosque se abre a un claro, señalado por un pequeño muro cubierto por la nieve. En el centro del claro hay

ROSAS DE SUEÑO ETERNO

Este poderoso símbolo del bien fue creado para combatir a los vampiros. Una vez cortadas del rosal, las rosas mantienen su poder mágico durante siete días. En ese tiempo, tienen los siguientes poderes:

1. Cualquiera que porte una rosa es inmune al Encantar de un vampiro. La rosa disipa los Encantamientos previos lanzados por un vampiro, aunque las víctimas sentirán una inexplicable aversión a coger la flor.

2. Si se presenta delante de un vampiro, la rosa actúa como un símbolo sagrado legal-bueno.

3. Si se coloca en un ataúd, una Rosa de Sueño Eterno deja atrapado allí al vampiro hasta que otra criatura la quite. Este es el poder que da a la rosa su nombre.

4. Si se usa para atacar a un vampiro (requiere de un tiro de golpe acertado), la rosa causa el mismo daño que el agua bendita (2D4 + 1). Este uso destruye la rosa.

5. Una guirnalda hecha con cuatro rosas, si se coloca en el cuello de un vampiro, tiene el mismo efecto que la luz del sol. Los vampiros más débiles (aquellos con menos de cien años, como Antianetta) quedan inermes enseguida; los más viejos pueden resistir el efecto de la guirnalda durante un tiempo limitado, dependiendo de su edad. Esos vampiros intentan cualquier cosa que sean capaces de hacer con sus poderes antes de quedar indefensos. Un vampiro puede destruir la guirnalda con un tiro de Forzar Puertas/Doblar Barras pero sufre 8D4 + 4 Pg en el proceso.

Un rosal de Rosas de Sueño Eterno sólo puede crecer en suelo consagrado a una deidad del bien. El rosal sigue creciendo hasta que todas sus flores son cortadas, tras lo cual muere rápidamente. El secreto del cultivo de estas flores es celosamente guardado en los templos legal-buenos.

una pequeña casa de piedra, de un sólo piso y con techo puntiagudo. Hay a su lado una ruinoso construcción de madera. La casa de piedra está adornada con arbotantes, pequeñas torres y dos chimeneas de piedra, que la hacen parecer más alta de lo que es en realidad. El musgo que cubre la casa tiene una curiosa uniformidad.

A. Cobertizo. El propósito de esta cabaña queda claro a juzgar por las huellas de trineos y caballerías que llevan hasta su amplia entrada, que no está cerrada con llave. Hay espacio adecuado para dos caballos, un lugar para el trineo, y un coche de caballos para usar en los meses más cálidos. Una pequeña forja y herramientas adecuadas para herrar caballos ocupan una de las esquinas. También hay arreos y atalajes para los caballos.

B. Entrada

Encadenados a la pared exterior, cerca de la puerta principal, hay dos lobos, de los más grandes que hayáis visto jamás. A pesar de su mirada malvada, tienen un maravilloso pelaje de color blanco.

Estos lobos polares descubren de inmediato la intromisión de cualquier PJ y comienzan a ladrar con furia. Las cadenas que los sujetan están oxidadas, y hay un diez por ciento acumulativo por asalto de que se rompan. Si los PJ atacan, los lobos rabiosos rompen sus ataduras de inmediato.

Lobos Polares (2): INT Media; AL NM; CA 5; MV 18; DG 6; Pg 37, 28; GAC0 15; AT 1; Daño 2-8; AE aliento helado (6-24 Pg); DE inmunes al frío, sufren + 1 pg por dado a causa del calor; TAM G; ML 13; PE 975; CM 1

Todas las entradas a la casa —las ventanas enrejadas y la puerta principal— están cerradas a cal y canto y atrancadas desde dentro. La puerta y las contraventanas tienen CA 7 y cada una posee 20 Pg si los PJ intentan forzarlas o echarlas abajo.

Si los PJ se abren camino por la fuerza, el ruido acaba por despertar a Félix Hoyer (ver área F). Espera a que los PJ lleguen hasta su ataúd antes de hacer su movimiento.

C. Salón

El interior de la casa parece constar de una amplia estancia, decorada

como un salón. El techo se eleva por encima de vuestras cabezas, siguiendo su forma puntiaguda. Hay grandes sofás y sillones alrededor de una alfombra de piel en el centro de la habitación, bajo un oscuro y polvoriento candelabro. Una amplia chimenea ocupa casi por completo el muro este, mientras que un clavicordio llena el sureste. El aire es pegajoso y húmedo, con un intenso olor mohoso. Curiosamente, los muebles se ven libres de la pátina de hongos traslúcidos que cubren casi todas las superficies.

Una monstruosa cabeza de lobo cuelga sobre la chimenea, con una placa de plata en la que aparecen las palabras «Loup Garou». Sobre las mesas y estanterías hay una serie de pequeñas estatuas representando lobos, panteras y gatos.

Los muros están cubiertos por cuadros con sobrios y extraños paisajes, junto a retratos de familia. Uno de los paisajes atrae vuestra atención de inmediato. Representa un valle montañoso que preside una ciudad y un gran lago. Un castillo en ruinas se asienta sobre una alta montaña, rodeada de brumas, mientras que un grupo de zingaros baila alrededor de una hoguera en la ribera del lago. Por un segundo, vuestros ojos parecen reconocer los rasgos de la madre de Eliza entre los gitanos de la pintura, pero la visión desaparece y no veis más que un cuadro corriente cuya contemplación os provoca un nudo en el estómago.

Antianetta reunió estos siete cuadros durante su carrera como doctora itinerante. La del lago representa Barovia, en el corazón de Ravenloft. El DM puede mostrar o describir algunos de los cuadros y retratos incluidos en la caja de Ravenloft, para simular el resto de cuadros de la habitación.

Esta es una buena oportunidad para dejar caer pistas o preparar futuras aventuras en Ravenloft. Puede que el grupo encuentre un pequeño medallón o camafeo entre los cojines de un sofá, con el retrato de una hermosa mujer. O un PJ puede hallar una críptica nota debajo de una de las estatuillas de animales.

Aunque muchos de los objetos son interesantes, muy pocos son valiosos o de importancia. Una de las estatuillas de animal es en realidad una Figurilla de

Maravilloso Poder. Las otras veinticuatro valen 1-10 mo cada una. Las siete pinturas son valiosas, unas 100-400 mo cada una. Los muebles o el clavicordio son valiosos, pero difíciles de transportar.

Uno de los cuadros oculta una puerta secreta que lleva al área D.

D. Laboratorio. Esta habitación contiene el pequeño laboratorio donde Antianetta trabaja en diversos proyectos con los extraños hongos que crecen en los bancales (área E).

Dos mesas de trabajo se alinean con las paredes este y oeste de la estrecha habitación, y una pequeña chimenea ocupa la pared sur. La mesa este está cubierta con instrumentos alquímicos, y la otra se utiliza como escritorio. Unos cuantos libros, entre dos sujetalibros con forma de calavera, reposan sobre la mesa.

Un cuervo está posado sobre una de las calaveras; sus ojos negros os miran con atención. Echa para atrás la cabeza y cloquea sólo dos palabras que podéis entender sin esfuerzo: «¡Nunca jamás!»

Los PJ que entren en la habitación sin tomar precauciones caen por una trampa que les deja en la área E. La trampa se activa cuando el primer PJ llega a la mitad de la estancia. Los PJ que vayan detrás de él están obligados a un tiro de Destreza para intentar caer detrás de su infortunado compañero. La trampa envía a los PJ directamente a los bancales que hay debajo. Aunque la caída no causa daño, es una experiencia bastante desagradable (ver área E para detalles). La trampa es la única entrada al nivel del sótano (los vampiros asumen forma gaseosa y bajan).

El equipo de alquimia, aunque valioso, es muy difícil de transportar. No es muy interesante, ya que no hay ningún experimento en proceso. Un PJ con pericia en herboristería o sanar verá pequeños recipientes con hierbas medicinales, como belladona, mandrágora, matalobos y varios hongos inidentificables. Tres de las cuatro probetas que hay en la parte trasera de la mesa son pociones de Curación, Curación Extra y Delusión. La cuarta es un veneno de tipo G.

Los libros de la mesa de al lado son los textos de cabecera de Antianetta sobre herboristería, sanación y mixturas. Cualquiera que los estudie puede conseguir la pericia adecuada tras dos meses

de estudio. Metido en uno de los libros hay un papel doblado, con el hechizo de Protección Contra Licántropos.

El cuervo es la mascota de Antianetta, Horace. Es muy inteligente, aunque no demasiado agresivo. Si los PJ se le acercan, vuela hasta las vigas.

Horace (cuervo): INT Baja; AL N; CA 7; MV 1, volando 36; DG 1/4; Pg 2; GACO 20; AT 1; Daño picoteo en el ojo (diez por ciento de posibilidades de que la víctima pierda el ojo en el ataque); Tam P (60 centímetros de envergadura alar); ML 6; PE 16; CM5.

E. Bancales. La puerta-trampa del área D hace caer a los PJ directamente en los restos de los bancales de la casa.

El suelo detiene vuestra caída y os veis rodeados por la oscuridad. Habéis aterrizado sobre algo blando, y cuando intentáis respirar, vuestros pulmones se llenan de un aire pútrido y corrupto. Oís como un chirrido debajo vuestro, como el ruido de un centenar de cuerpos quitinosos que trepan unos encima de los otros. Algo largo, delgado y resbaladizo reptaba sobre vuestras manos y cara, haciendo que os levantéis de un salto en la oscuridad para sacudirlo de encima vuestro.

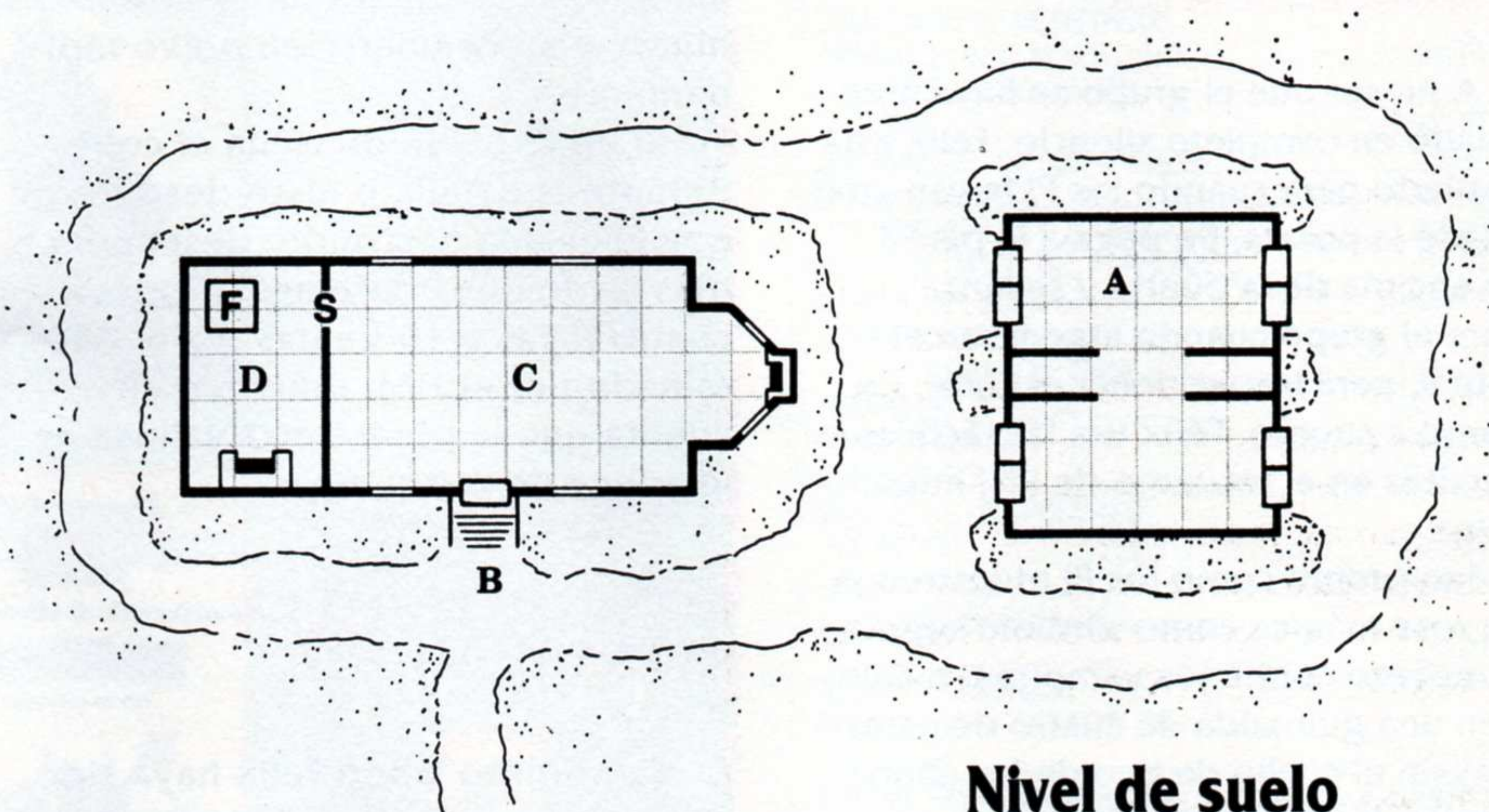
Haz que cada PJ haga un tiro de Miedo, con una bonificación de + 4 (ya que, en la oscuridad, ningún PJ puede saber sobre lo que ha aterrizado). Si el PJ enciende una luz, léeles lo siguiente en voz alta:

Estáis en una cámara subterránea, completamente cubierta de hongos de feo aspecto e insectos. La mayor parte de las setas son de colores oscuros y formas repugnantes. Una capa de gusanos cubre el suelo, y sus babosos cuerpos negruzcos se entremezclan con la masa de hongos. Por encima de ellos, multitud de ciempiés producen ese chirrido enervante que oísteis al caer aquí. Algunos de ellos tienen casi treinta centímetros de largo, y los bichos comienzan a dirigirse hacia vosotros...

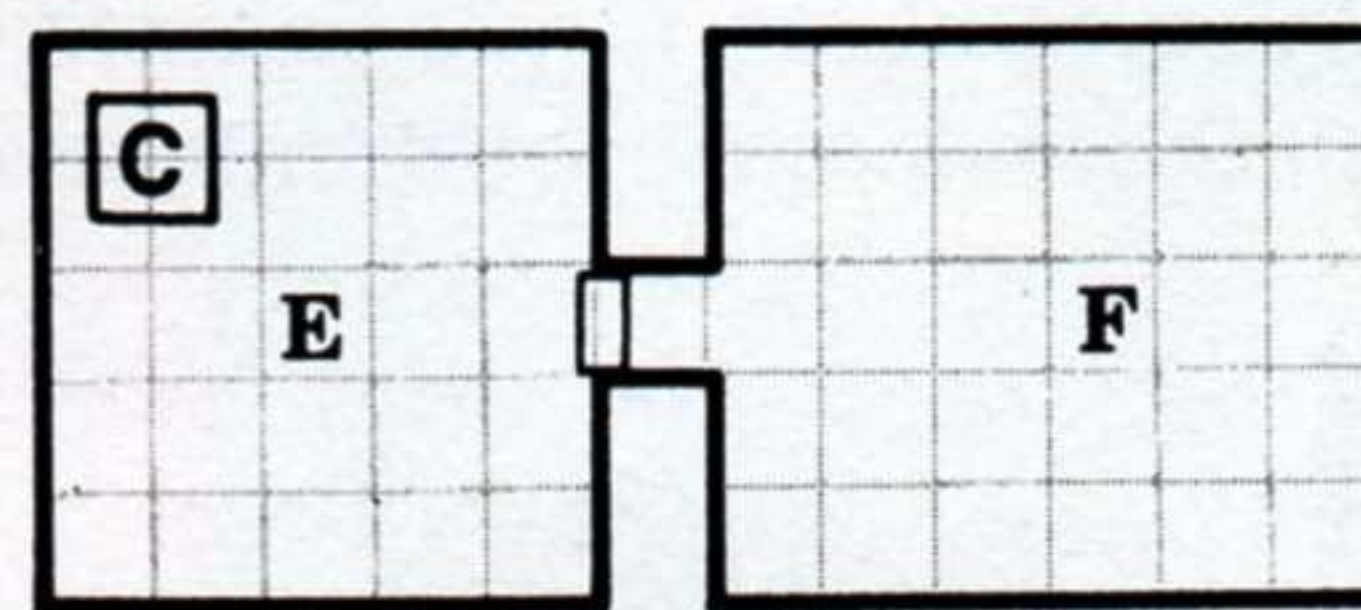
Llegados a este punto, los PJ deben hacer nuevas comprobaciones de miedo (— 4 si los PJ fallaron tiros similares en presencia de hongos). El olor a descomposición es tan fuerte que los personajes

RESIDENCIA DE LOS HOYER

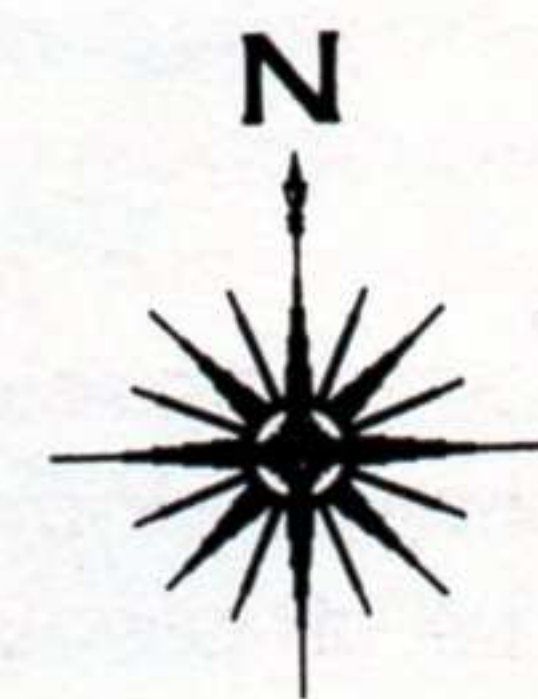
1 cuadro = 3 metros



Nivel de suelo



Nivel subterráneo



presentes han de tirar por Constitución cada round para no ponerse a vomitar de forma incontrolada durante 1-4 turnos (la víctima pierde el mismo número de puntos de Fuerza hasta que vuelva a respirar aire puro durante un turno).

Los PJ en la cámara son atacados de inmediato por una serie de ciempiés gigantes, que trepan sobre sus hermanos más pequeños con un efecto visual aterrador.

Ciempiés Gigantes (20): INT No; AL N; CA 9; MV 15; DG 1/4; PG 2 cada uno; GACO 20; AT 1; Daño No; AE Veneno Paralizante; TAM P (30 Cm); ML 6; PE 35; CM1.

Los PJ no pueden evitar el entrar a esta habitación y registrarla si van a cazar

a los vampiros. Después de que los ciempiés sean eliminados y las paredes examinadas, los PJ podrán encontrar una enorme y oxidada puerta de hierro. Tiene una pequeña mirilla que los vampiros usan para entrar, en forma gaseosa (ver área F).

Atravesar esta puerta es un problema: no sólo está atorada, sino que también está atrancada por dos barras desde el interior. Las armas de filo son inútiles. Las armas contundentes pueden ser utilizadas para echarla abajo (considera la puerta una CA 3 con 50 Pg). Si el grupo no lleva armas contundentes, pueden usarse algunas de las herramientas encontradas en la herrería del área A (trátalas como si fuesen porras).

EL PRECIO DE LA VENGANZA

F. Cripta

Dos ataúdes sin adornos yacen en el centro de la cripta abovedada, cuyas paredes están cubiertas por un espeso moho negro. Enfrente de la puerta hay un pequeño cofre, lleno hasta el borde de oro.

A no ser que el grupo se haya aproximado en completo silencio, Félix está despierto para cuando los PJ hayan atravesado la puerta. Se pega a la pared por encima de la puerta y se lanza sobre el grupo cuando atraviesan el umbral, para inspeccionar el cofre. En cuerpo a cuerpo, Félix usa las tácticas descritas en el recuadro de PNJ importantes.

Tan pronto como los PJ muestren una rosa mágica como símbolo sagrado de rechazo contra los vampiros, o coloquen una guirnalda de cuatro de estas rosas en el cuello de uno de los chupa-sangres, léeles lo que sigue:

Por primera vez, la arrogante expresión del vampiro muestra un chispazo de miedo y dolor. Una luz plateada emana de las rosas, llenando la habitación de un brillo sagrado. El moho negro que cubre paredes y techo comienza a arder, desprendiendo un humo sulfuroso.

El humo que bulle se vierte en una imagen que recuerda a la madre de Eliza. Levanta un dedo acusador y señala al burgomaestre vampiro.

«¡Por convertir la vida de mi hija en una abominación, yo te maldigo! ¡Ten cuidado con la rosa, Hoyer! ¡Ella será tu perdición!»

La negra cortina de humo evita que ninguno de los vampiros asuma forma gaseosa y escape. Tan pronto como Félix sea reducido a cero Pg, el vampiro grita de miedo mientras la columna de humo involuciona, rodeando su forma gaseosa. El cuerpo del vampiro vuelve a formarse con humo, y se convierte en polvo rápidamente.

Si un PJ decidido toma el cofre durante la batalla o justo después de que Félix sea destruido, descubrirá más tarde que contiene 627 mo, cuatro joyas y 10 gemas (valor determinado por el DM, teniendo en cuenta que la piedra más valiosa es una Joya de Ataques).

CONCLUYENDO LA AVENTURA

Tan pronto como Félix haya sido convertido en polvo, el grupo es envuelto por una humareda negra. Si Antianetta no fue destruida, oirán cómo jura venganza antes de que el humo se torne una niebla blancuzca. Oyen también la voz infantil de Eliza en la lejanía, despidiéndose de ellos:

Tras vagar entre las brumas lo que os parece una eternidad, el espíritu de Awilda se materializa delante vuestro, con el triunfo brillando en sus ojos. Antes de que os felicite, su rostro se contrae de miedo y grita, de una forma muy parecida a la de la agonía de Félix Hoyer. Una sombra negra engulle su forma

antes de que desaparezca para siempre.

La Niebla deposita al grupo donde el DM desee; otra parte de Ravenloft, o el punto de partida de los PJ en su mundo de campaña.

Incluso aunque los PJ regresen a casa, sus experiencias en Ungrad les dejarán huella. Como mínimo, los PJ tendrán un sano respeto o aversión contra los vampiros, cuervos, lobos, hongos, líquenes, musgos y setas. La fuerza de esta aversión depende de cuántos tiros de horror fallasen. Cuando vean algo que les dé miedo, deben reaccionar con pánico u odio.

Si el DM continúa con una campaña en Ravenloft, Antianetta puede convertirse en la enemiga jurada del grupo. Si fue aprisionada con una rosa mágica en su ataúd, su mascota Horace o sus sirvientes humanos pueden salvarla (en no menos de una semana). Antianetta retoma su vida normal como doctora itinerante y puede aparecer en cualquier reino, justo cuando el grupo más necesite los servicios de un galeno.

La destrucción del amo vampírico de Eliza también libera a la niña. Eliza puede volver a aparecer en el futuro con motivaciones propias. Aunque se siente atraída sin remedio por el olor de la sangre, puede utilizar sus poderes de no muerto o a sus lobunos camaradas para ayudar al grupo en algún momento.

No hay nada que hacer por la vengativa Awilda. Separada de la hija que adora por toda la eternidad, debe pagar el precio de la venganza.

El juego más adictivo!

MAGIC

VENTA POR CORREO
NEW-TON

Riera Alta, 8 08001 Barcelona 329 34 66



Hortes, 11 (devant llibreria 22) 17001 GIRONA

LA LLIBRERIA DE COMICS A GIRONA

• COMICS

• JOCS I LLIBRES DE ROL

• VIDEOS

...

Tras la invasión de los clanes, los Estados Sucesores necesitan una nueva tecnología, para lograr imponerse con sus Mechs en los campos de batalla.

¡Pero, desgraciadamente, la posible salvación de la Esfera Interior está en manos de un demente!



DESENCADENADO

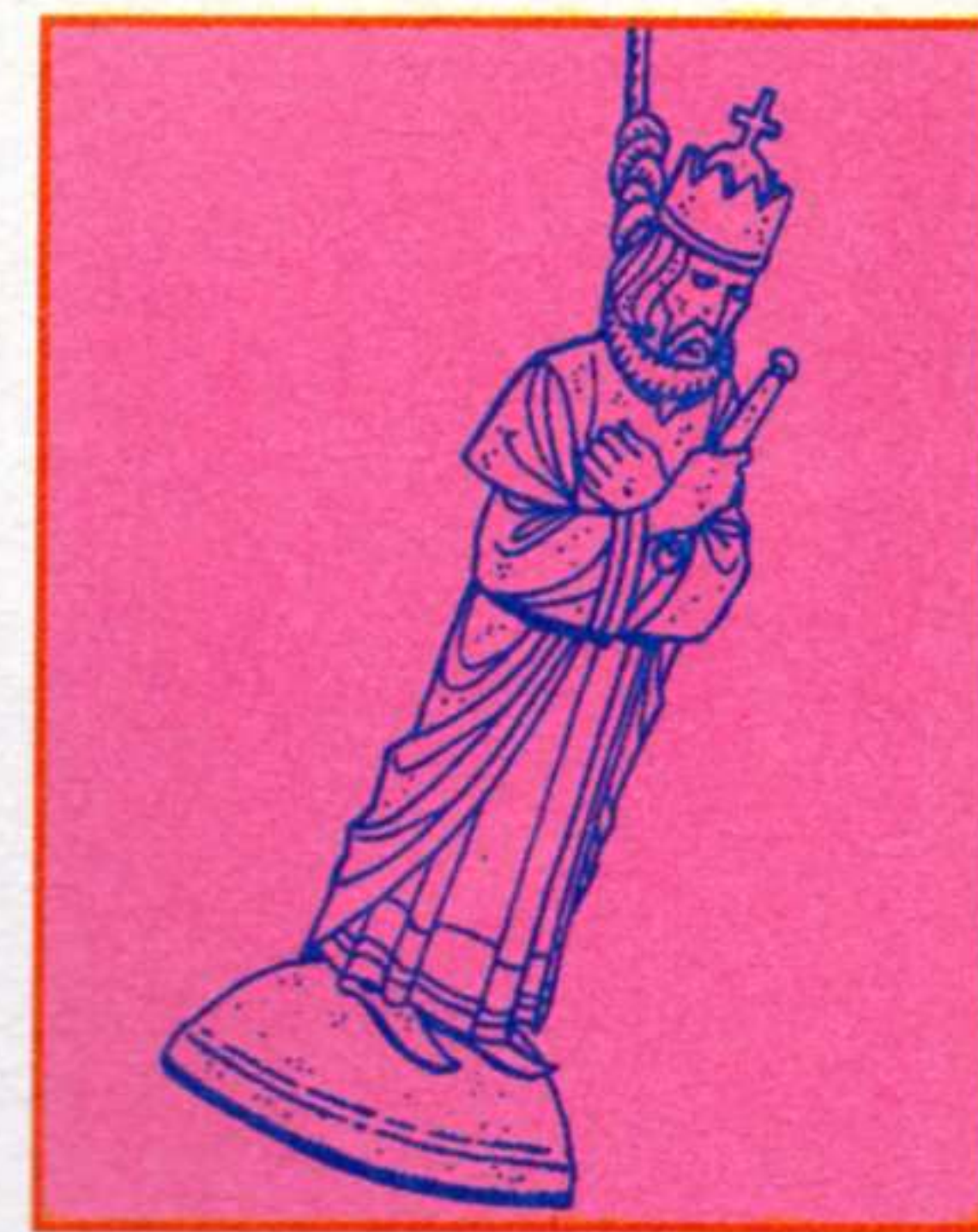
Es una aventura de juego de rol, sita en el universo futuro de Battletech, en el Mundo de Juego de Solaris VII



¡Ya en tu ● de venta!



JAUQUE MATE



Hola de nuevo. Por estas fechas seguramente todos habremos empezado un nuevo curso, ya sea escolar, universitario o laboral; por lo tanto, las empresas editoras están metidas de lleno en la gestión de sus nuevas obras, ideas y proyectos. Mucha promesa y mucho anuncio, que ahora se ha de convertir en realidad. Vamos a ver entonces lo que puede depararnos ya el mercado.

MIDGARD

**Original: Midgard, campaña para Universo
CRONOPOLIS Ediciones
Salida al mercado: agosto de 1994**

Aunque no en el riguroso orden en que Cronópolis quería abordar el mercado, *Midgard* es el tercer paso de *Universo*, el juego de rol multiambiental (que ya comentamos en estas páginas hace unos números). Es importante este lanzamiento, no sólo por el hecho de mantener vivo un juego de rol hecho en nuestros lares, sino por que nos demuestra la predisposición de las empresas más jóvenes a no dejarse atemorizar por el estado actual de la plaza, llena de gigantes. Por ese lado debo felicitarles. Pero vamos a comentar algunas cosas sobre esta nueva campaña que precede a *Jurasia*.

Midgard es, en este caso, una campaña de *Universo* en la era de los vikingos. Temática poco común en nuestros aparadores, y por tanto interesante de conocer. Pero principalmente *Midgard* se destaca por ser uno de los nueve mundos que forman el universo según los vikingos. *Midgard* es «el recinto central, la Tierra, el hogar de la humanidad. Está rodeada por Jormungand, una enorme serpiente, que separa Midgard de Jothumhein (otro de los nueve mundos). La cola de esta serpiente provoca las tempestades al moverse en el fondo del mar». Por tanto, siendo el hogar de todos los hombres, es lógico que sea aquí donde se desarrollen todas las aventuras de *Universo* dentro de esta era.

Debemos partir de la idea bá-

sica de que *Universo* es un juego de rol de reglas sencillas, desarrollado para jugarse entre principiantes con suma aptitud y agilidad, aunque no sólo está destinado a ellos. *Midgard* asume dicho nivel. No encontraréis en él un compendio de historia, costumbres e información, pero sí la suficiente documentación para poder trabajar, junto con vuestra capacidad fabulatoria, en las campañas de *Universo*.

El libro está dividido en dos claras partes: una de ellas conlleva toda la información sobre el mundo vikingo, entre los años 800 y 1000 centrado en la zona de Europa, aunque evidentemente no hay mayor problema para adentrarse en zonas inexploradas. Lo primero que encontramos es un anuario de los años que envuelven este período, tanto en lo tocante a los vikingos como a otras culturas, razas y países. Una sección dedicada a la religión es quizás una de las más interesantes, tanto de este libro como de todo el mundo vikingo. Se pasa revista a la creación del universo, los nueve mundos que lo envuelven (*Midgard* es uno de ellos), y sus dioses (Loki, Odín, Thor, etcétera). La creación del personaje es la sección que le sucede, y la mística, la siguiente. Esta mística es lo que determina la magia en esta época, y en ella encontrarás las clases de hechicería existentes, así como la lista de conjuros según al dios que invocas. Un pequeño epígrafe de armas y otro de criaturas dan paso a las reglas de navegación, aspecto muy importante para la raza vikinga, a los cuales siempre se les tuvo por excelentes navegantes. El último de los apartados dentro de esta pri-

mera parte del libro *Midgard* es la consagrada al modo de vida de los vikingos, sus costumbres, idiomas, etcétera. La Ley del vikingo, poema dedicado a estos guerreros, añade un detalle interesante a esta campaña.

La segunda parte del libro es la dedicada a las aventuras de campaña. Cinco aventuras, más una indicación de cómo jugar estas aventuras como campaña e información sobre los fiordos, abarcan más de la mitad de *Midgard, campaña para Universo*. Son cinco pequeñas aventuras, que aunque no son muy originales, ni muy extensamente narradas, sirven, eso sí, de base para dar pie a toda la campaña, o bien otras aventuras creadas por ti.

En definitiva, una ampliación-aventura para *Universo* correcta, sin gran lujo de información, que esperemos no se quede sólo en esto.

EL GRIMORIO

Manual de magia para Shadowrun

**Original: The Grimoire
Fasa Corporation/Ediciones Zinco versión castellana
Salida al mercado: septiembre de 1994**

Leyendo este manual de magia para *Shadowrun* me doy cuenta de la diferencia que existe entre manuales. Mientras que la gran mayoría de libros versados en este tema suelen exponer el concepto de magia, como una idea ya existente dentro de ese mundo. Lo que nos dan a conocer es su utilización y clasificación, pero en *El Grimoire* veo un intención de darle un origen y un introducción a la magia muy completa. En este manual, y como primera sección, podemos encontrar la presentación de este mundo místico, propio del año 2050. A la magia se le da un concepto, un por qué y, sobre todo, te documentarás acerca de los personajes que han tenido relación con ella, ya sea investigando, ora sea practicándola. Toda esta información es de suma importancia para un

Director de Juego, y, cómo no, para el jugador mismo.

En el segundo capítulo nos encontramos con la especificación de tipos de magia, donde se modifica y amplía la información que venía en *Shadowrun*, el libro original de la segunda edición: encantamientos, magia ritual, adeptos y el apasionante mundo de los sacrificios, llenan una sección de lo más encantadora. Magia fuerte para estómagos curtidos, y nada de ilusionismo de salón.

La aplicación y uso de la hechicería en este mundo (ahí es nada), ocupa el tercer capítulo del manual. Leed el espacio dedicado a los «Geas», que es de suma importancia. La cuarta parte está dedicada a los seres varios y diversos, o sea, a todas las criaturas que viven y pululan por este mundo y sus submundos: los espíritus, los aliados (que pueden servirnos de compañeros o sirvientes, de ahí el nombre)... La nueva idea del vigilante (y no de la playa, precisamente), espíritus pequeños y sencillos, dedicados a tareas... pues eso, simples, y por último, los espíritus libres (que escapan al control de su amo).

Un capítulo va dedicado a los planos metamágicos, donde se encuentran los objetos y la fuerza de los hechizos, da paso a la lista de personajes magos no jugadores y a los espíritus que manipulan. En definitiva, son seres con muy malas pulgas y con los que habrá que mantener una cierta distancia.

El último y más esperado capítulo es el dedicado a los conjuros. Una larga lista de hechizos, donde no se limita a presentarlos sin más, sino donde se te instruye en el arte del diseño e invención de hechizos.

Finalmente tenemos dos hojas, una propia para la creación de hechizos, y otra para la confección de tu personaje jugador mago.

Vamos, un completo manual, bien diseñado e ilustrado, que hará las delicias de todo cybermago que ose hollar el mundo de *Shadowrun*.

—Alex Miquel

Recorta y envía este cupón a: EDICIONES ZINCO, Avda. de Roma 157, 9º 08011 Barcelona(España)

D.

Domicilio.....Población

Código postal.....Provincia.....País.....Teléfono.....

***En el precio está incluido el IVA y gastos de envío.**

[illegible]

FORMA DE PAGO. Hago efectivo el importe de la suscripción / números atrasados, mediante:

- ☐ Reembolso.
- ☐ Cheque a nombre de EDICIONES ZINCO S.A.
- ☐ Giro postal número de fecha
- ☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ MASTERCARD / ACCES ☐ EUROCARD ☐ AMEX.

En pedidos de números
atrasados, añade 250 Ptas.
de gastos de envío.

nº
Nombre del titular Fecha de caducidad

Firma



CON PIES DE PLOMO



EL ESTAÑO SE ALIA CON LA PLATA

¡Vale, gladiadores del pincel! ¿Cómo lo lleváis en este mes de octubre? ¿Vuestros ejércitos grises están aburridos? ¿Os gustaría probar algo nuevo, para variar? Si es así, guardad entonces brochas y pinturas, porque no las vais a necesitar con lo que queremos presentaros este mes.

Siempre atentos a la menor novedad que pueda suscitar vuestro interés, hemos dado con una firma norteamericana que rompe moldes en cuanto a figuras de plomo/estaño a escala se refiere. Se trata de *Shube's Manufacturing*, una empresa con sede en Albuquerque, Nuevo México, y que se ha empeñado en convertir la figura de plomo en una obra de arte.

Las figuras de fantasía de *Shube's* no tienen parangón alguno con ninguna otra cosa que podáis haber visto. Quizá puedan utilizarse para jugar, las hay con la escala adecuada, pero lo mejor es no hacerlo. Estas pequeñas (y grandes) maravillas han sido concebidas con fines ornamentales, y para gozar con su contemplación. Sus magos, dragones y castillos incluyen piedras brillantes y auténticos cristales austríacos o de cuarzo, con lo que su belleza no puede ser descrita con palabras. Algunas figuras cuentan con la adición de color, otras son por entero metálicas, pero hay de todo y para todos los gustos. La *Hechicera* (MW7033-M) es una de nuestras favoritas (con dragón mascota incluido), pero sus gandalfs y merlines no son tampoco para tomárselos a broma. Otras criaturas fantásticas, como ninfas, unicornios, pegasos, grifos, serpientes, etcétera, llenan las páginas de su catálogo, tan extenso como para marear a cualquiera.

Estas figuras, en todas las escalas posibles, tienen la particularidad de incorporar una serie de cortes de diamante, que



realzan con mucho su aspecto. Están hechas en su gran mayoría de una aleación de estaño y plata, con lo que dichos cortes añaden una serie de brillos y texturas a la obra que la hacen muy vistosa. Bajo una luz potente, nunca dejarán de sorprenderte por mucho que las mires.

Shube's ofrece diversas colecciones, donde se engloban los muchos temas que abarca: *Fantasy* (la ya comentada), *Native Americans* (consagrada a los indios americanos), *Animals of The World* (animales de todo tipo), *Fable* (el mundo de las hadas), etcétera. Destacable es también su serie especial *Masterworks*, que consiste en piezas de gran calidad y tamaño, con tiraje limitado (y precios que quitan el hipo). Se trata sin duda de piezas excepcionales, que como el *Guardián*

del cristal (un enorme dragón comandado por un mago, referencia MLE024), conquistarán el corazón del coleccionista más pudiente. Como anécdota, baste con contar que esta pieza (de más de treinta centímetros de altura) cuesta unas ciento cuarenta mil pesetas, y de momento se han vendido tres en España... Por suerte, el resto de su catálogo es infinitamente más barato.

Shube's fabrica también joyería y bisutería de tema fantástico, con unos diseños que serán la envidia de cualquier máster o jugador de rol. Espadas, cruces, dragones, ninfas, calaveras mágicas y otros símbolos igual de poderosos, en forma de colgantes, anillos, pendientes, pulseras... Al igual que las figuras, cuentan con la adición de pedrería y cristales. Todo máster que se precie debería

llevar colgado al cuello la referencia N6040, el dragón alado sosteniendo una espada entre las garras. Las chicas pueden volverse locas ante semejante despliegue de complementos; ya que os quejáis tanto de que no juegan mucho a rol, ¿os habéis parado a pensar que quizás es porque no les regaláis más cosas como éstas?

Bromas aparte, *Shube's* puede poner en vuestra colección de figuras el contrapunto elegante, con sólo un par de piezas bien escogidas. Esta em-



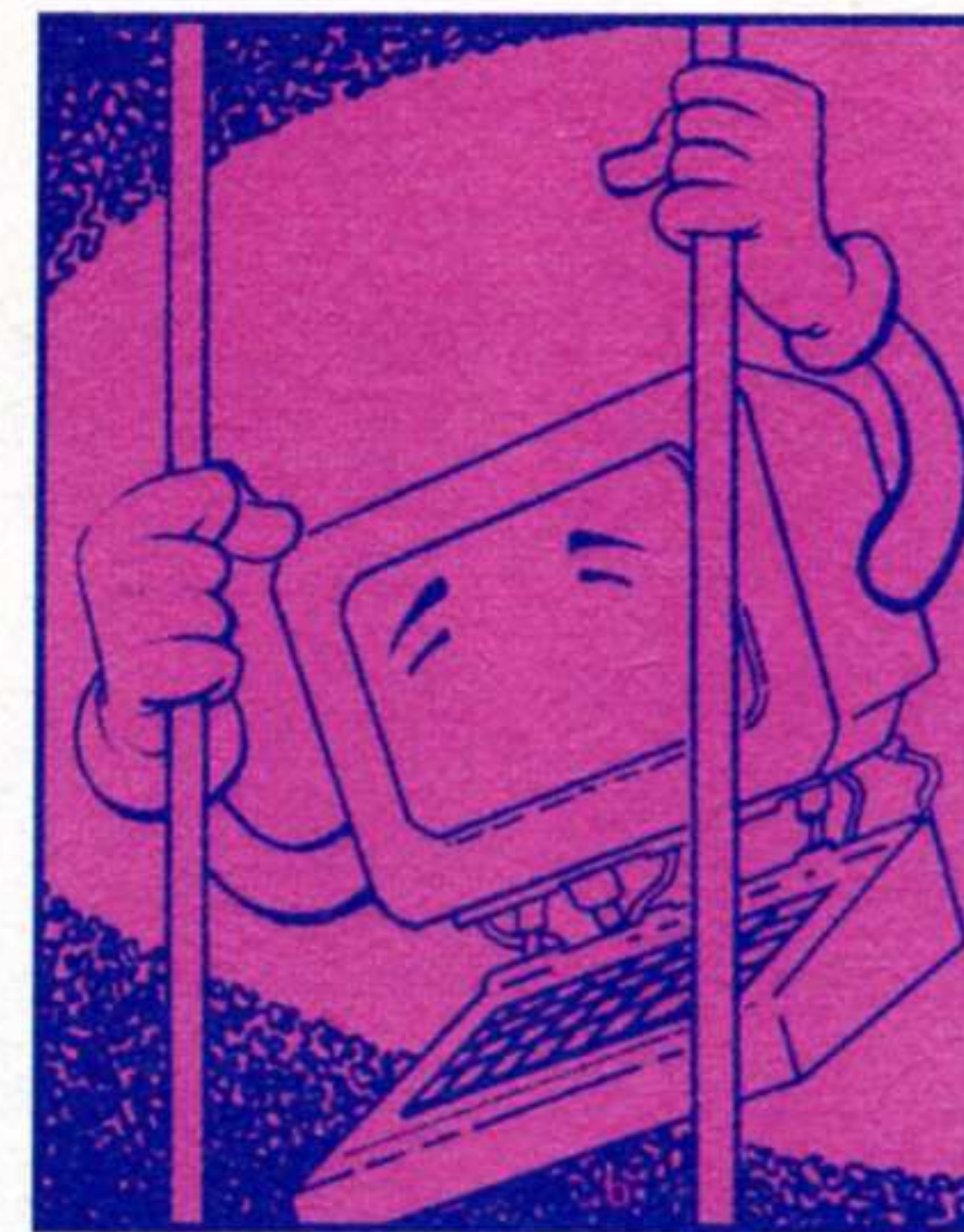
presa cuenta ya con representación en España, y seguramente los asistentes a la GEN CON podrán maravillarse en persona ante sus creaciones, que estarán presentes en un stand.

Quien desee información más puntual o comercial sobre *Shube's* y su extenso catálogo, puede dirigirse a *Arte y Fantasía*, teléfono (93) 448 01 95. Decid, por supuesto, que vais de parte de **DRAGON**.

—Angel Carillo



BYTES Y MAZMORRAS



SEISCIENTOS MEGABYTES Y SUBIENDO...

Qué es lo que tendría que cantar Johnny Cash si le gustase la informática más que el «country». Otra vez aquí, estimados incondicionales. ¿Le habéis dado mucha tralla a vuestros ordenadores personales? Sólo la suficiente, espero. Otros asuntos importantes, como estudios, deportes, relaciones familiares, lectura, etcétera, ocuparán vuestro tiempo de asueto, aunque no hay nada malo en dedicarle un rato prudencial a nuestro amigo más electrónico.

La verdad es que este mes, a la hora de preparar el artículo, me he visto un tanto agobiada. Tras acabar con muchos esfuerzos el *Stradh's Possession* del número anterior, me dediqué a buscar algún juego que mereciese la pena para llenar esta sección, pero el ojeo ha sido en vano.

Paco Campos, que en estos casos suele ser mi ángel de la guarda, está más liado que la pata de un romano, y ya no solemos hablar de otra cosa cuando nos reunimos que no sea la GEN CON. Fantástico. Mi consorte tampoco fue de demasiada ayuda a la hora de salvar mi cuello. ¡Hombres! ¿Quién los necesita?

Pensé en *Beneath a Steel Sky*, vídeoaventura con guión de Dave Gibbons, famoso artista del cómic que cuenta entre sus logros obras como *Watchmen*. Pero después de un par de horas de prueba, llegué a la conclusión que está muy por debajo del estándar establecido por *Sierra On-Line* con sus programas (*Freddy Pharkas*, el último que he jugado, es genial). Me dediqué entonces, por indicación de mi señor marido, al *Armada* (enésima parte de la saga de *Wing Commander*) y al *Ultima 8: Pagan* (hasta logré testearlo con el *Speech Pack* y una SB 16). Pero el nuestro es un ordenador un tanto limitado, y los juegos de Origin ya requieren casi un Pentium para ir mínimamente finos. Imaginaos a vuestra vieja amiga Laura al borde del suicidio.

Total, que me veo obligada a

echar mano de algo que tenía pensado para más adelante, pero que creo interesante aquí y ahora: CD-ROM, el estado de la cuestión (por lo menos, en mi casa, que es un poco la de todos).

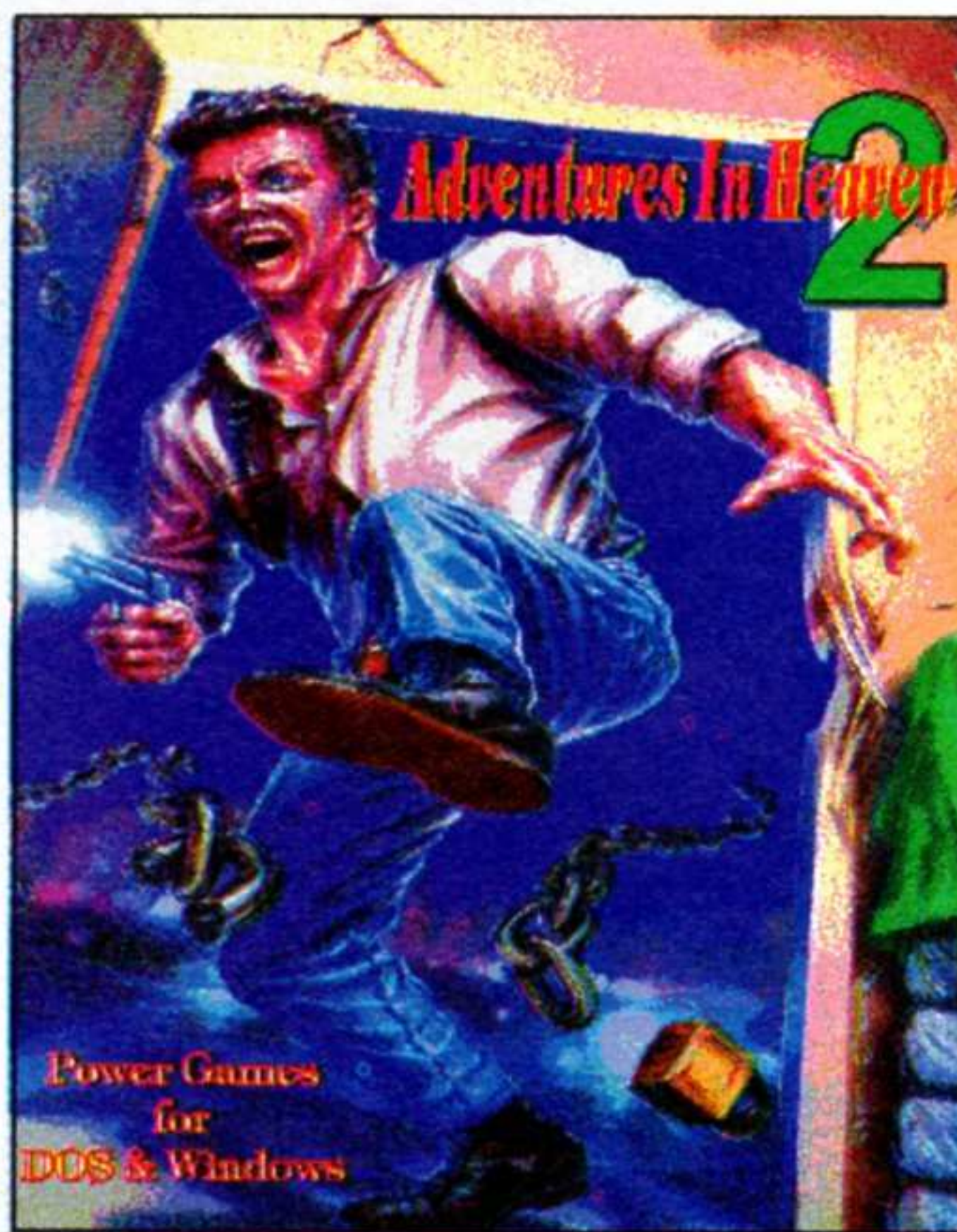
Desde que adquirí la unidad, una Panasonic, he estado investigando y probando diversos programas en este nuevo formato, y la verdad es que cada día soy más proclive a utilizarlo en detrimento de los prácticamente anticuados diskettes. Las ventajas saltan a la vista. No se estropea, es más cómodo de instalar y lleva mucha más «chicha» por los mismos duros. Y como muestra, unos botones y alguna cremallera.

Mad Dog McCree, el famoso juego de salón de American LaserGames, lleva cierto tiempo disponible en CD (junto con su segunda parte, que acaba de salir). Se trata de una película de vídeo interactiva —ahí es nada—, en la que te defiendes a balazo limpio del taimado Mad Dog, un pistolero malísimo, y sus compinches, mientras cumples con tu papel de héroe. El CD, que puede adquirirse por el precio de cualquier programa comercial, no está demasiado lleno, ya que el programa «sólo» ocupa cien megas. Es decir, unos setenta discos de alta densidad... Los gráficos y sonidos son soberbios, igualitos a los de la máquina original. Sólo necesitas una tarjeta de sonido, un ratón y una unidad de CD. Y eso que se trata de un programa un tanto «anticuado», si lo comparamos con las últimas novedades CD como *Under a Killing Moon*, *Outpost* o *Conspiracy*.

Por poco más de un billete lila puedes adquirir algo como *Adventures in Heaven 2*, de Most Significant Bits, una compilación de juegos «shareware» para DOS y Windows de alto voltaje. Más de cuatrocientos programas, para instalar o ejecutar directamente desde el disco, entre los que se cuentan maravillas como *Electro Body*, *Doom*, *Blake Stone 3D*, *Wolfenstein 1.4*, *Bio Menace* o *Raptor*. De este último, creación de Cygnus Studios y

Apogee, me atrevería a decir que es el mejor «matamarcianos» que se ha hecho nunca para el PC (con perdón a los Bitmap Bros y su celeberrimo *Xenon 2*). Siempre se ha dicho que las consolas son mejores para este tipo de juegos, que el PC no puede darles la velocidad adecuada, y cien mil tonterías más. Pruébalo en un 486 con 2 megas de RAM y opina después. Los joysticks se destrozan que da gusto. Mi marido se lo ha jugado entero tres veces seguidas, tal es la adicción que genera su simple argumento de «dispara contra todo lo que se mueva», y aún tiene ganas de seguir. No me extraña que cualquier día se registre para acceder a las doce misiones completas. Una gozada, y además muy espectacular, os lo aseguro.

Y ya que citábamos el *Doom*, una buena noticia para sus muchos seguidores, entre los cuales me cuento. Aparte de los diversos CD-ROM de utilidades para dicho programa (os asombraría



descubrir lo que ha llegado a crearse para complementar este magnífico arcade 3D, desde nuevos niveles y editores hasta randomizadores, mapeadores y cachés de disco especiales), os puedo anunciar, de fuente bien informada, que ya está disponible en EE.UU. *Doom 2: Hell On Earth*. Se trata de una versión comercial (no shareware), que retoma la acción justo donde acaba el *Doom* original, en la Tierra. Nuevas armas (no hay que per-

derse la «Super Shotgun»), nuevos niveles (incluye la opción «Nightmare» del *Doom 1.2*) y enemigos para un programa redondo, que mejora todas las prestaciones de las versiones anteriores. ¿Sabéis que, con un astuto «patch», se puede jugar por módem a 14.400 baudios?

Trilobyte, los creadores de *The 7th Guest* (uno de los pocos juegos que ocupan 2 CD-ROM) acaban de lanzar al mercado *The 11th Hour*, la secuela de dicho programa. Si ya la primera parte era fabulosa (gráficos randomizados, banda sonora original de infarto, sonido digitalizado y unos enigmas como para subirse por las paredes), esta nueva entrega promete ser ya la repera en barca. Después de los muchos buenos ratos pasados con *The 7th Guest*, la verdad es que aguardo con impaciencia el momento de probarlo.

La lista de cosas que podríamos hacer con un mísero lector de CD (que ya vale poco más de veinte mil pesetas, y de doble velocidad y todo) es incontable. Existen ya revistas enteramente en formato CD, como *CD Magazine*, auténticas enciclopedias temáticas entre las que destaca *La edad de oro del pop español*, de Dinamic, o incluso películas completas en Video For Windows, como *La noche de los muertos vivientes* o *Godzilla contra Megatón*, de Chestnut Software. Yo os recomendaría que diérais una vueltecita por cualquier tienda especializada y juzgárais por vosotros mismos. Quinientos cincuenta megabytes por cuatro mil novecientas noventa y cinco pesetas, como el caso del *Experimental BBS-Reus CD-ROM*, no me parecen mal trato. Máxime teniendo en cuenta que incluso hay CD's con mil cuatrocientos programas por mil ochocientas pelas más IVA. Demencial, lo prometo. Hay que levantarse a las siete de la mañana para que dé tiempo a probarlo todo. Y esto es sólo es el principio...

—Laura Balestra



«Listen to the creatures of the night, what a beautiful music they made!»

Bela Lugosi, arrastrando las erres en la versión original de *Drácula*, de Tod Browning (1931).

Retomo la labor para llegar a este, para mí, entrañable mes de octubre, después de los múltiples artificios temporales que han supuesto este verano loco y ardoroso: proyectos sin cuento, correcciones hasta la madrugada, y «5 a 0 gloriosos» con el *Magic: The Gathering* contra destacados miembros de la redacción (juego con baraja negra, por supuesto).

El caso es que me conozco a mí mismo, al menos la mitad de bien que a vosotros los del otro lado, sin los que no puedo vivir. Ese tráfigo exasperante del estío sin vacaciones te hace subirte por las paredes aún en septiembre, pero las aguas siempre vuelven a su cauce en el parsimonioso octubre. Mes de reflexión antes de la Madre de Todas las Convenciones, y que me llena de gozo con el transcurrir oscuro y siniestro que adopta el tiempo. Está ya cercano el Halloween, fecha que siempre celebro con especial solemnidad, y es el advenimiento del Festival de Cine Fantástico de Sitges que, personal y profesionalmente, libera en mí esa mitad tan oscura que hiberna durante el resto del año.

Pero este 1994 de resacas y acontecimientos varios viene preñadito de sorpresas. Por primera vez en muchos años, voy a faltar a la cita inexcusable, que tiene mucho de resistencia numantina, que es el Festival, por razones que no vienen al caso explicar. Sólo una mísera cosa me consuela de ello, y es cierto asunto en la que llevamos unos meses trabajando y vosotros podréis paladear calentito justo en este décimo mes. Porque los vampiros y otros hijos de la noche se han adueñado del *AD&D* de forma sibilina, como ellos saben hacerlo, sin que nadie se dé cuenta.

Es de dominio público que cuando jugaba en serio al *Advanced*, el *Oriental Adventures* era mi libro de cabecera. Pero junto a él, y algo después, vino una afición inconfesable y

desmedida: *Ravenloft*, el primer módulo.

Desde mi más tierna infancia he sido un gran amante del cine de terror y sus disciplinas colaterales. He intentado verlo todo y probarlo todo. Mi paso por *FANGORIA*, para el que siempre tendré un grato recuerdo, fue un regalo envenenado, ya que me permitió disfrutar de los mayores goces de mi existencia terrenal, y a la vez hacerme pasar por los momentos más angustiosos de mi vida.

A lo que íbamos. Acabada la primera campaña de *Ravenloft*, que paladeé con intensidad, mi existencia rolera se vio un tanto vacía, hueco que intenté llenar con *La llamada de Cthulhu*, juego bastante desconocido por estos pagos que, tras una onerosa cuestación popular en el club, se encargó alguien de traernos de Inglaterra. Fueron meses gloriosos, os lo aseguro. Chill y Maléficos, que también probamos, no pasaron de meros experimentos, pero seguía faltando algo. Hasta tuve la osadía (hay pruebas documentales) de rescatar al conde Drácula y a Elizabeth Bathory para uno de los módulos de *Cthulhu* más sangrientos que se recuerdan hasta la fecha. Pero no hay nada más triste que meter, a golpe de calzador e imaginación, tus delirios en un mundo un tanto rígido, marcado por el terror materialista.

Ravenloft es pues la última consagración de los sueños del aficionado al terror gótico más descaradamente clásico, ya que todo allí está en estado puro: vampiros, hombres lobo, zombies, y una Transilvania intuita y un tanto falsa, como Viella convertida en un pueblo centroeuropeo por obra y gracia de Paul Naschy en *El jorobado de la Morgue*. ¿Espadas contra lo oscuro? ¿Y por qué no? Siempre es más romántico enfrentarse al Príncipe de las Tinieblas con una daga de plata que con un .357 Magnum cargado con balas del puro metal.

Lo que me lleva al meollo de la cuestión, algo a lo que llevo dándole vueltas desde hace tiempo. ¿El momento es el adecuado? Desde hace un par de años, el terror ha dejado de estar de moda. Supongo que no ha de preocuparme, pues se trata de algo cíclico y

que, como los buenos vinos, va por añadas (1966 y *Psicosis*, 1973 y *El exorcista*, 1990 y *El silencio de los corderos*, *Braindead*, auge de *FANGORIA* y el fenómeno *Pasaje del Terror*), pero me carga sobremedida que, por tener ciertas afinidades y ver o leer según qué cosas te archiven sin más en determinado cajón. Y no hay que ir demasiado lejos, los ejemplos los tenemos dolorosamente recientes. No lo entiendes, pero te acostumbras a vivir con ello. Los viejos monstruos de la Universal estaban heridos de muerte a finales de los años treinta; la Hammer supo resucitarlos en los años sesenta. Sólo es cuestión de saber aguardar. No me he apuntado a última hora, como otros, sino que creo en lo que definiendo. Espero como agua de mayo la nueva temporada de Chicho Ibáñez Serrador en TVE al frente del incombustible *Mis terrores favoritos* y que a Tom Cruise le crezcan los colmillos, tras la senda apuntada por el *Drácula* de Coppola, para resarcirme de todo este tiempo «en el dique seco». Y por supuesto, pienso correr «a la recherche du temps perdu» con este *Vademécum de Ravenloft* (y también con *Kult*, ¿por qué no?, no todo han de ser vacas sagradas), que me promete emociones fuertes por el precio de cualquier otro suplemento de rol al uso.

Lloré la muerte de Freddy, me alegré de que apiolaran a Jason, tengo mis diferencias con Pinhead y venero a Leatherface; rezo por las noches por el bueno de Vincent Price y siempre soñaré con Peter Cushing, encarnando al mejor Van Helsing que nunca haya conocido. Los que piensen que toda esta soflama es pura política comercial, que sigan creyéndolo si lo desean. Mientras el cuerpo y las ojerías aguanten, pondré tras mi pantalla de máster un necronomicón y un taroka vistaní. García Márquez habló de *El amor en los tiempos del cólera*. Yo defenderé hasta el último aliento *El terror en época de crisis*. Siempre será mejor que alistarse con la tan cacareada «Generación X»...

—Francisco José Campos

EL ÚNICO JUEGO EN EL QUE LA PESADILLA ERES TÚ TÚ ERES EL VAMPIRO

El juego que ha revolucionado el concepto del rol en Estados Unidos

VAMPIRO

La Mascarada

Reglamento:

Las reglas básicas de Vampiro son intuitivas y simples, compactas y completas, elegantes y prácticas.

Clanes:

El jugador debe seleccionar de qué linaje descende su personaje (determinado por su sire), el cual tendrá una gran repercusión en sus Disciplinas Místicas.

Arquetipos:

Este juego es único, ya que los jugadores pueden seleccionar entre 21 Arquetipos para describir la personalidad del personaje, permitiendo que ésa sean más intrigante y compleja.

Combate:

El sistema de combate en Vampiro es realista, rápido, y reproduce perfectamente el drama y el ambiente de los tiroteos y persecuciones reales.

Disciplinas:

Un Vampiro tiene muchos poderes, tradicionales y exclusivos. Cuanto más anciano es un Vampiro, más poderoso se vuelve.

Humanidad:

Ésta es la medida del abismo que separa a un Vampiro de un ser humano. Un personaje sin puntuación en Humanidad se convierte en un monstruo inhumano y sale del juego.

Frenesí:

Los Vampiros son criaturas dominadas por el instinto y la pasión, como los humanos, y pueden caer en el Frenesí en ocasiones debido a un gran estrés o a una necesidad perentoria de sangre.

Fuerza de Voluntad:

Mide lo bien que el personaje supera los intintos y deseos que le tientan. Usas puntos de Fuerza de Voluntad para obligarte a hacer algo que realmente no desearías hacer.

Trastornos Mentales:

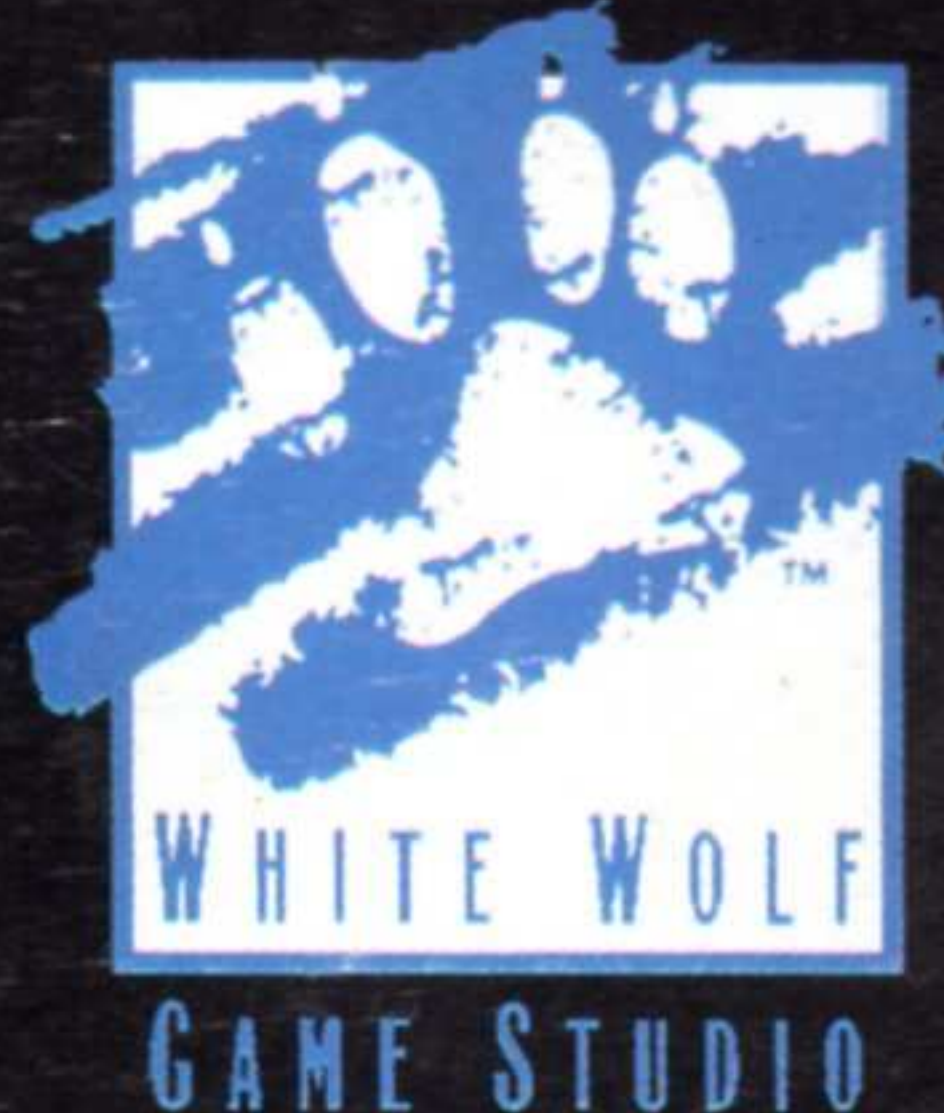
Hay veces en las que los resultados de un Frenesí pueden provocar algún tipo de patología mental en el personaje. Los Trastornos Mentales son frecuentes en los Vampiros más viejos.

El sistema narrativo de Vampiro ha fascinado en los últimos años a millones de jugadores en todo el mundo.

Ahora el mejor juego ha mejorado

Editado en lujoso cartóné, tiene nuevas todas las ilustraciones, el reglamento totalmente renovado y revisado con más información de los clanes y del transfondo, en sus más de 290 páginas de magnífico papel estucado.

Copyright White Wolf and used with permission



Algunos de tus mejores amigos están esperando encontrarte



...¡En combate! Acaba con ellos, antes de que ellos acaben contigo

Ya está aquí Spellfire™, el excitante juego con los personajes, monstruos y hechizos de tu Juego de Rol favorito: Advanced Dungeons & Dragons. Fácil de aprender, el hacerse un maestro en el mismo para construir y conquistar mundos de fantasía es todo un reto.

Hay cuatrocientas cartas diferentes en la primera edición en castellano, todas ellas con las maravillosas ilustraciones de TSR... y habrán más cartas nuevas en el futuro. Colecciona más y más cartas, para hacerte más y más poderoso y estar mejor equipado para derrotar a quienquiera que te rete.

Un mazo doble, con ciento diez cartas (por sólo 1.875 pesetas) te permite empezar a jugar. Luego, los sobres potenciadores, con quince cartas cada uno (y por sólo 350 pesetas) te irán haciendo tan poderoso como quieras llegar a ser.

Spellfire y AD&D son marcas registradas de TSR Inc.

